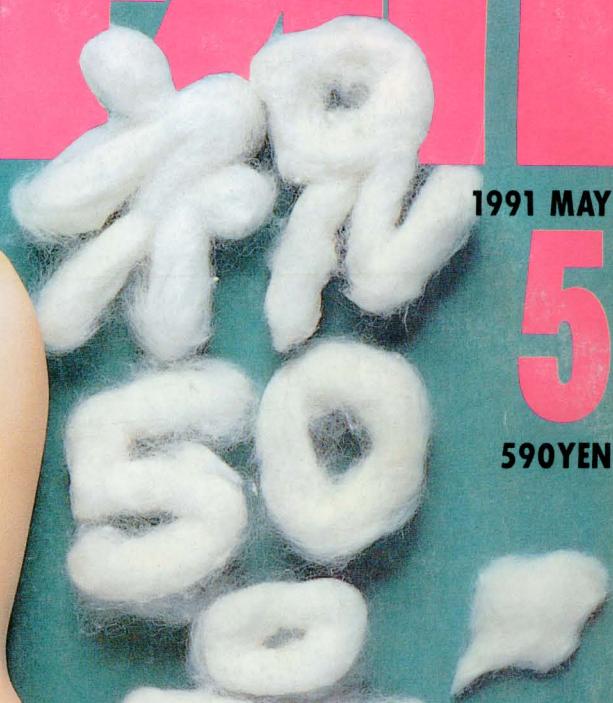
平成3年5月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第5号(通巻50号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX·FAN
1991 MAY
5
590YEN
祝50号
■NEW
ゴルビーのパイプライン大作戦
ピーチアップ総集編
星の砂物語
ディスクステーション24号
ピンクソックス5
■特別付録
提督の決断
戦略マニュアル
■LIST
ゲームプログラム14本
■ATTACK
エメラルド・ドラゴン
銀河英雄伝説Ⅱ
フリートコマンダーⅡ
聖戦士ダンバイン
■SCOOP
信長の野望
・武将風雲録
■特別編集
SHIMBASHI 春のMSXシンポジウム 第2弾
MSXの今後について徹底レポートする
■㊙情報満載
〈三国志Ⅱ一騎討ち
トーナメントほか〉
ゲーム十字軍
50号記念ゲームプログラム満載超特大号

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES　5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート　1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721
桐生	パソコンランド21 桐生店	(0277)45-2721
水戸	川又書店駅前店　2F	(0292)31-0102
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店　6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館　1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
所沢	サン家電所沢店　2F	(0429)39-5117
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE　4F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS　4F	(03)3255-4911
	ミナミ電気館　4F	(03)3255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館)　5F	(03)3251-1464
	サトームセン本店　5F	(03)3253-5879
	CVA秋葉原　2F	(03)3258-3711
	コム本店	(03)3251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03)3350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店　4F	(03)3988-0020
	ビックカメラ池袋北口店　4F	(03)3988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店　1F	(03)3496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館　6F	(03)3477-0002
武蔵野	ラオックス吉祥寺店　2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will　6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気　2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう　7F)	(0426)26-4141
町田	東急ハンズ町田店　B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21　7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店　3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9898
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431
長野	ダイエー長野店　7F	(0262)27-1311
松本	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	エジソン	(0776)26-2226
	だるまや西武　7F　AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパ浜松本店	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館　4F	(052)264-1534
	丸善無線　第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ　4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店　3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館　6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA　津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店　6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
	ニノックスコア日本橋店	(06) 647-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう　7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店　7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店　6F	(0988)62-7588

パワーアップがうれしい春です。

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

代金引換えも始めました。

詳しくは、TAKERU事務局通信販売係まで!!

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

導け、熱き男たちを。

Super Baseball Simulation

野球道II

プロ野球の監督として、数々の"筋書きのないドラマ"を演じた、『野球道』が大幅にパワーアップして『野球道II』となりMSX2版に遂に登場だ!

前作同様、監督となってペナントレースを戦うぞ。毎日のコマンド、キャンプ、ドラフト、トレード、などには、新システムを導入。また試合画面も打席画面とグランド画面切替え方式。キャンプは4クールに分かれ、守備コンバート、新人選手の獲得、コーチ人事。監督解任後には 監督浪人モードなどその他いろんな機能が追加され面白さ倍増だ!

●FM音源/FM PAC対応 ●ジョイスティック対応

試合画面

ユニフォームエディットモード

発売中!

MSX2/MSX2+ ▶ ¥8,000(税込)

■企画/開発:日本クリエイト 〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL.0729-96-1956

PALAMEDES パラメデス

もう頭がパラメデス

同じ目がぶつかれば、サイコロはどんどん消えていく。これがゲームの基本。消したサイコロで役を作れば、最高5ラインまでいっぺんに消えるのだ。

すばやいサイの目チェンジとシュートの快感は、まさに『パラメデス』の専売特許。簡単なのに、奥が深い。単純なのに、画期的。

どちらさんもよろしゅうございますか?てな感じで、スリルと迫力、楽しんじゃおう!

役を作ってどんどん消せ!

2人対戦モードもあるぞ!

MSX2/MSX2+ ▶ ¥4,900(税込)

■企画/開発:㈱ホット・ビィ

発売中!

ファミコン・ゲームボーイで大人気のパズルゲームがMSX2に新登場!!

自分のサイコロの目を操作して、上から落ちてくるサイコロ群にシューティング!!

打ちこまないですぐ遊べる!
50倍楽しめる!!

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー8

プログラムファンの王国

ファンダムライブラリー⑧

発売中!

いろんなジャンルのゲームが何と50本!あの「ファンダムライブラリー」のフロッピーディスク版が、今度からは、TAKERUオリジナルで登場です。

ただひたすら遊びまくるのもよし、プログラムを自分好みに改造するのもよし。

本は書店で、ディスクはTAKERUで、両方そろえて活用しちゃおう!!

今後、タケルのみで発売になります!

MSX2/MSX2+ ▶ ¥2,800(税込)

■企画/開発:徳間書店インターメディア

C O N T E N T S

1991 MAY 5

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは MSX MSX2/2+、MSX2は MSX2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX2+専用、turboRでしか動かないものは MSX R と表記されています。❻RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-3431-1627

特集

SHIMBASHI 春の 第2弾 MSX シンポジウム

前回に続く、春のシンポジウム第2弾。ここ、新橋にもうなぎの串焼きのにおいとともに、春の香りが運ばれてきている。こういうときには、明るい未来のことについてわくわくしながら話をするのがいい。MSXの大きな可能性について、新しい情報を盛りこみながらてってーてきに明るく考えてみようじゃん！　MSXに縁の深い人々も交えての、こいつは春から縁起ものってわけだ。

CONTENTS

2+、turboRはあたりまえ。MSXは100までぐわんばるぞ!

MSXの仕掛人にきく!

㈱アスキー システム事業部開発推進部次長　MSX推進室　加藤英雄さん

MSXはホームコンピュータになれるのか

前回のシンポジウムに登場していただいた加藤さんである。ここに再び登場していただいたのには深いわけがある。MSXの産みの親として誰もが知っているアスキーでは、MSXの近未来に大きな夢を託している。MSXのこれからの姿について話を展開するなら、どうしてもまず、この産みの親のアスキーに聞かなければならない。アスキーのなかでも特にこれからのMSXの方向性を決めていく責任者、いわば仕掛人というのが、MSX推進室なのだ。「一家に1台のホームパソコン」として出発したMSXのこれからの姿について聞いてみた。

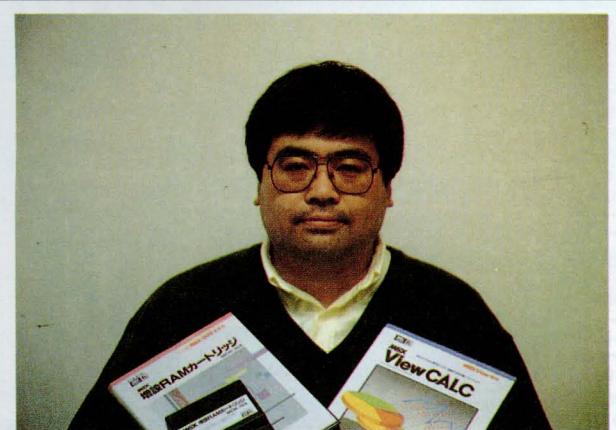
——MSXはどういう方向に進化していくのですか?

加藤　MSXの発表当初から持っているホームパーソナルコンピュータという考え方です。

MSXView 1.00
1990年12月5日
Copyright(C)1990 ASCII Corporation
HAL Laboratory

↑MSXViewで大きく前進!

しかし、実はホームパーソナルコンピュータというものが何かということについてはまだ結論が出ていないのです。われわれはどういったものがホームパーソナルコンピュータとしてふさわしいものかということについてMSXを提唱しながら考えてきました。

——家庭電化製品の1つとして当初MSXは、家電メーカー13社から発売されていましたが、今は最新のMSXターボRは松下電器だけからしか出ていませんが……。

加藤　確かに発売されているメーカーは、いまのところ1社ですが、それがMSXの進化とは直接関係ないと思います。MSXは次々とホームパーソナルコンピュータという形に近づいてきています。CPUが、16ビットになり、高速化され、そしてMSXViewにより、プログラミングなしでいろいろなことができるようになってきています。こうしたMSXの進化はソフト面、ハード面でこれからもどんどん進めていきます。

私たちはMSXを家庭の生活必需品として、なくてはならないものにしていきたいのです。ですから、単に機能を絞って特化したものでなく、トータルに優れたものを提供していきたいと考えています。

現在、家庭に入っているコンピュータを考えてみると、いわゆるゲーム専用機やパーソナルワープロ、電子手帳といったものがありますが、MSXはこうした機能をすべて持っています。10万円以下の価格でこうしたものが手にはいるということでは、画期的だといえるでしょう。電話やテレビといったもののように普段の生活で絶対に必要になるもののひとつとしてMSXが考えられるようにしていきます。

——MSXはマルチメディア化していくのでしょうか?

加藤　MSXは現在すでにビデオ信号による自然画の取りこみや音声のPCM録音もできます。また、ハードディスクをつければそうしたデータをファイルとしてたくさん保管することもできます。これをデータファイルとしてうまく使えば、自然画と音声による紙芝居のようなものもかんたんにできます。また、整理のしにくいビデオのライブラリーの管理にも利用できるでしょう。40メガのハードディスクなら絵だけで700枚は入ります。MSXを持っていてこの自然画を利用しない手はないと思いますね。

↑自ら無線機を操作する加藤さん。通信の話には心なしか力が入っているようだった。無線内蔵のMSXがあったらほんとにいいなあ

絵というのは、キャラクタから、静止画、動画と発展していくにつれて非常に大きな情報量になっていきます。こうした、瞬時に大量の情報を伝えていくことが今後は必要になっていくでしょう。

このようにマルチメディアが

電話代なしでパソコン通信ができる!

↑無線機内蔵のMSXで通信ということもがんばればできるのだ

自然画、動画、音声、文字情報といったものをすべて取りこんだメディアとすれば、MSXはすでにマルチメディアにそうとう近づいているパソコンといえます。今後は、CD−ROMなどによる大容量のメディアを利用した自然画の動画をどう取りこんでいくかというところでしょう。

マルチメディアといったものを考えたとき、ソフトに関していえば、これからは映画を作るようなもの、あるいは映画以上の作業が必要になってくると思います。

大容量のメモリを、ふんだんに使った自然画の動画や音声が材料として登場してくると、これらをどのように演出していくのかというところで、ソフトの質が問われることになるでしょう。また、今後はますますそうした映像の著作権に関する問題

↑これが通信用のシステムだ！

が重要視されてくると思います。そのとき、MSXは、ビデオデッキや、CDプレイヤーのような存在にならなくてはいけないと思います。

そうしたときのソフトの充実ということもあり、昨年ベストロンビデオという映画会社がアスキーのグループに入りました。マルチメディアの時代はもう始まっています。

──1人に1台のコンピュータということで今後は通信も重要な要素になってくると思いますが、MSXの場合はなにか新しい企画はありますか。

加藤　いろいろ企画していますが、すでにMSXは多くの通信マニアたちに利用されています。たとえば、パソコンにとりつけたモデムと通信機を接続して、電話でなく無線でパソコン通信を行うことができます。また、無線は通信の範囲が狭いのですが、これを次から次へと連携して、北海道から九州までパソコン無線通信を行えるシステムもあります。詳しくは無線関係の雑誌に載っていますのでそれを参照してください。

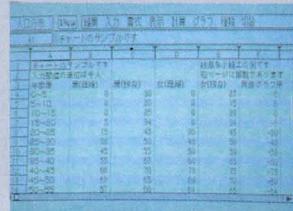
このほかにも、無線でデータを人工衛星に送り、世界に向けてパソコンのレターを送ることもすでにできるのです。こうしたパソコン無線通信は、機種を限定していませんが、安価なMSXが多く利用されています。

──MSX推進室では、今後どのようなものを企画していく計画ですか。

↑アスキー映画の作品をMSXに取り込んだところ

加藤　具体的には、前回ご紹介いただいたMSXViewのアプリケーションを充実させていくことと、ツール関係の充実も考えています。それからハードでは大容量のRAMディスクといったところです。楽しくて実用的なホームパーソナルコンピュータを今後も追求していきたいと思っています。MSX2+、ターボRどころかMSX100ぐらいまで開発していくつもりです。

なんと、たのもしーい話ではないか！

実現まぢか！のソフト・ハードたち

MSXが進化を開始

さてさて、加藤さんの話にもあったが、MSX推進室では、すでに今年発売するMSX関連のハード、ソフトを準備している。前回もチラっと話にでていた大容量RAMディスクも、実は近日発売なのだ。このほか、MSXView用のアプリケーションも年内に数本が発表される予定だ。MSXの新しい進化が始まっている。

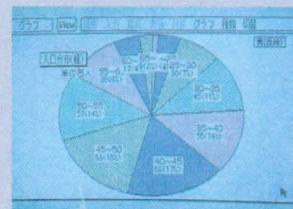
速い、安いで2度満足！

大容量のRAMディスクはなんと、早くも5月に発売だ。意外と早い時期に登場するので驚いた人もいるだろう。メモリ容量は768Kバイトだ。これで本体の256Kをたすと1メガになる。16ビットで1メガのメモリ、これでたいがいのことはこなせるパソコンになるわけだ。価格は約3万円。いまのMSXViewをRAMディスクに移して使用すると、これがメチャ速い。MSXViewで操作性の改善をほどこし、その次にRAMディスクでスピードを解決というわけだ。

さらにMSX2、2+でも使えるというから、ユーザーにはうれしい限りだろう。MSXターボR

↑CALCの画面だ

には内蔵されているDOS2上で稼働するため、このDOS2のカートリッジがあればMSX2、MSX2+にも対応する。

このRAMディスクってやつは1度使うと、もうそのスピード以下のやつは我慢できないってぐらいに壮快なもの。MSXの利用頻度が格段に増えるはずだ。

アプリ登場！

MSXView用のアプリケーションがいよいよ登場する。前回のインタビューで「サードパーティさんから今後いろいろと発売されていくことになると思いますよ」などといっていた加藤さん。サードパーティではなく、MSX推進室みずからがアプリを出そうというのだからエライ！　こうしてまず、いいお手本を見せてくれれば、サードパーティも仕事がしやすい。

まず、発売が決まっているのが、ViewCALCという集計用のソフトだ。これは、早ければ5月、遅くとも6月には発売になる。集計用紙にデータをいれれば、集計結果の表作成や円グラフ、棒グラフ、折れ線グラフなどがかんたんにできる。

夏休みの宿題のグラフつくりや、集計結果の計算などに非常に便利。MSXViewに期待している年齢層といわれている30歳弱のサラリーマンの人たちにも、仕事にMSXを使う機会が現れたといえる。MSXView用アプリケーションの第1弾としてふさわしいソフトだ。

画面を見て気がついた人もいると思うけど、この画面はHALNOTEのGCALC用サンプルデータを移したものなのだ。完成版もHALNOTEとのデータの互換性があるということだ。

↑棒グラフ折れ線グラフもできる

データベースも企画中

集計用ソフトが出るなら、データベースもほしい。これは、カード型にするかどうかは、現在のところ検討中で、もし製品化されれば、これで、MSXによる友人、知人の情報管理やサラリーマンの名刺管理に使える。MSXがますます便利になる。これはほんとに日常生活の必需品になるかもしれないな。

このほかにも、先月号の焼き肉じゅーじゅーのように、MSXViewを使って絵本のような教育用のソフトができる可能性は高い。こうした絵本のようなものを作成するためのツールも提供していきたいと加藤さんはいっている。将来的には、MSXViewに自然画を対応させ顔写真などを利用したデータベースが作れるようにしていきたいともいっていた。

自然画、音声、文字、CGを自由に出し入れできるツールができれば、あとは作る人のアイデアしだいでいろんなことができる。これからのソフトは、プログラミングの技術もさることながら、こうした素材の使い方ひとつでおもしろさが決まってくるのではないだろうか。

弘法は筆を選ばず！　大野さんは、あえてMSXを選んだ！

MSXの達人にきく！

Cスタッフ社長　大野一興さん

MSXで感動を！

大野一興さんは1980年に初めてMSXを使用した作品をCMで発表。それ以来、雑誌の表紙やCGビデオなどあらゆるところでMSXによるCGを見せてくれている。いわばMSXのプロなのだ。大野さんのもっているMSX観などについて、聞いてみた。

──大野さんがMSXを使い始めた理由はなんですか？

大野　MSXを使って作っているときに同時にハイエンドマシンでも作っていました。しかし、私としては、もっと個性的な人がたくさん出てくるべきだと考えていました。当時はCGのためのマシンはとても高く、ある特権化された人たちだけにしかCGが作れないような状況だったんです。CGの可能性というものは、より多くの人たちが個性を発揮していくことによって開けていくはずだと考えていました。そこにMSXが登場した。MSXでCGを描いていくことにより、多くの人がMSXでCGをやるようになり、そこからたくさんの芸術家が出てくるといいなと思ったのが大きなきっかけです。

MSXの味が出ている

──MSXのような低価格機でもプロのCGが作れるのでしょうか？

大野　ゴッホの「ひまわり」が38億円で売れたというけれど、それを描くために使ったものの値段は1万円もしないでしょう。作品を作るときに必要なのは高価な道具ではなく、作る人の情熱だと思うのです。そうした情熱を生かしていくためには、誰にでもどこでも手にはいるようなものこそが普遍的な作品の道具になっていくのではないでしょうか。

──最近でもMSXで作品をつくっていますか。

大野　はい、昨年の千葉博のフジタ工業のパビリオンで実写を背景にした映像を制作しています。このときには富士通のスーパーコンピュータと、MSXの映像を組み合わせて使用しましたよ。MSXにしか出せない味というものがあるのと同時に、私がすでにMSXの色数などを頭で覚えてしまっているため、自分の思いのままに使いこなせることからMSXを採用しました。

また昨年、宮城県の鮎川にできた鯨の博物館ホエールランドに200インチのプロジェクタをおいて上映するため、MSXによるCGアニメーションを制作しました。これは画面をすべてMSXで、しかも私ひとりで描いていったため非常に時間がかかりました。

当時のMSXは、色数が制限されているため表現力がとぼしいように思われがちですが、256色の色をすべて自在に使いこなせば、それだけでかなりのものが描けます。かえって色の数が多いと、本当に自分が表現したかったものが見つからなくなってしまうこともあります。

──大野さんのCGのテーマとはどんなものですか？

現在、九州・長崎にあるオランダ村ですすめられている新しいパビリオンのうちの1つの演出を担当。バレエ、CG、実写を加えた画期的な映像芸術が展開する。

大野　感動を伝えたいというのがテーマです。イラストでもただ美しい絵を描ける人がいますが、そうでなく、自分の中になにかを見てしまった、それを伝えたいところからきている、ほとばしる表現というものがあると思うのです。そうした感動をいろいろな道具を利用して表現していきたいと思っています。

──CGのプロをめざす読者になにかひとことお願いします。

大野　頭の中にある空間からCG画像を作り出していく前に、もっといろいろな体験を吸収していくことも大切なことだと思いますね。そうした体験によって頭の中のCG空間がもっと広がっていくことになるでしょう。

機材のレベルによる表現方法の限界というのはありません。感動の中身を表現しようという強い気持ちがあればMSXでも芸術作品が作れるでしょう。

──ありがとうございました。よいはげみになると思います。

MSX作品集がLD化

MSXだけのCGによるビデオ作品も大野さんの手により、世に送り出されている。『フライング・ルナ・クリッパー』は幻の飛行機M−130を復活させてロマンチックでスリリングな冒険旅行へと旅立つ12人の乗客たちの物語だ。

MSXの表現力が動画の世界でどれだけ可能性をもっているかを知るには、これ以上のお手本はないだろう。ナレーションや美しい音楽、ビデオの特殊効果などで、MSXの画面に命が吹きこまれるような不思議な感覚を覚えることうけあいだ。

冒険の世界が待っている！

フライング・ルナ・クリッパー

●『フライング・ルナ・クリッパー』CBSソニーより発売中。LD8,800円。

MSXよ、もっともっとすごくなれ

MSXのユーザーにもきく!

なにができるかでなく、なにがしたいかだ

さて、MSXの仕掛人、達人と、それぞれMSXに対する思い入れを見てきた。MSXは、これからまだまだ大きな可能性を持っているし、表現する人のイマジネーションさえあればすばらしい使い方ができることもわかった。あるCMで「なにができるかじゃなくて、なにがしたいか」だとキョンキョンがいっていたが、そのとおりだと思う。MSXでなにができるかというより、MSXでなにがしたいかということを考えてみよう。実現するかもしれない。

昨年行われたMSX大賞の論文のなかからみんながほしいMSXの姿をピックアップしてみると、ほんとうのホームコンピュータの姿が見えてくる。

「MSXのラップトップ型で学校の教科書として使いたい。さらにFAXと衛星通信のシステムなどを使い、自宅で予備校や学校の授業が受けられるように」。(滋賀県・古角直樹)

「人工衛星で全世界の人と意見交換をしたい」。(青森県・木村浩之)

「家庭内の真の道具として考え、主婦に愛されるようなコンパクトなかわいらしいデザイン、プリンタと液晶ディスプレイを一体化する」。(兵庫県・笹倉和史)

「電子手帳ぐらいの小さなMSXで、旅行などの移動中も使えるようにしたい」。(京都府・荻野雅)

こうした要望をかなえることができるのは、MSXが互換性を重視し、しかも低価格で高い機能を提供しようとしているからだといえる。コンピュータ・メーカーではなく、あえて家庭電化製品のメーカーが発売しているMSXは、ある意味では、これからの家庭の快適化の核になりうる。そして、1人1台のコンピュータになることによって、世界のコミュニケーションの手段となるってわけだ。

MSXの近未来に期待!

ただいま新作研究中!

アスキーのMSX推進室では明日のMSXの姿となるかもしれない、さまざまなMSXが研究されている。

MSXが1人1台のホームゴンピュータを実現するには、やはりまだまだ進化が必要だ。だが、MSX推進室の加藤さんは次のようにいっている。「MSXの信条は互換性です。現在のターボRにしてもわざわざZ80のCPUを積んでまで互換性をもたせている。これから先もMSXがどれだけ進化しても互換性は保っていきます。たとえMSX100が出てもこれは変わらないでしょう」。

⊕試作された受付ソフト

さて、それでは互換性を保ちながら進めていく進化のための研究にはどのようなものがあるのだろうか。これらは、まだ実際に商品化するかどうかもわからないものばかりだけど、MSXの可能性を少しでも広げようとするMSX推進室の心意気がつたわってくるというもの。なぜか、ユーザーの夢と似ているものがあるなーと感心してしまったりしている。

やはりこれでしょう、次は

まずはCD-ROMドライブ。これは、現在のハードディスクと同様、インターフェイスカートリッジをスロットに差しこんで使用する外付けのタイプがいいと思う。

すでに、何年かまえにソニーが試作したものよりさらに進めて、音声や、自然画、動画の転送をするためのタイミングについて研究してほしい。

これもやっぱりいいよねー

それから、ユーザーの人たちの夢にもあったポータブルタイプの研究もしているらしい。液晶画面のついたノートブック型のMSXなら鞄にいれて学校へも持っていける。これでCD-ROM内蔵になれば、学校の授業のための教科書にも使うことができる。

MSX推進室では、このほかMSX用のアプリケーションについてもいろいろな研究をしている。たとえば会社内での受付業務をMSXにやらせるためのソフトを試作している。これは、会社の玄関口で訪ねてきた人が会いたい人の内線番号を調べるためのもの。本人の名前だけでもすぐに検索でき、画面に内線番号以外の情報も表示することができる。これは、通信回線をつないでMSXから直接内線をつないだり、また移動中でも現在どこにいるのかを情報として提供することができるようにするなどのバージョンアップができるし、またさらに外部からの電話の交換手としても使える可能性がある。実際の試作版ではアスキーの社員の顔がビデオで取りこまれていたが、MSXで呼び出した相手とMSX画面で話をすることも可能になるだろう。

『スナッチャー』なんかやってる画面に突然来客の顔が出たらびっくりするかもね。

MSXの夢を実現に結び付けるための研究が、こうして着々と進められている。MSXユーザーよ大志をいだくのだ!

FAN SCOOP

信長が信玄が謙信が地を駆けめぐり天下の覇者を狙う

信長の野望 武将風雲録

眠りをやぶる鬨の声。天下統一の野望を胸に、いつ果てるとも知れぬ戦いがまた始まる。シリーズ4作目、いよいよ登場！

光栄
☎045-561-6861
ROM版5月下旬発売予定
ディスク版5月下旬発売予定

媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM
価格	11,800円

CD付きは14,200円
ターボRの高速モードに対応

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

CD付きは12,200円
ターボRの高速モードに対応

熱き男達の戦いがまた始まる

信長の野望もこれでもう4作目。確実にグレードアップしてファンを喜ばせてきてくれた。今回の武将風雲録も、十分満足できる内容になっている。前作と大きく変わった点は、地形が拡大されたこと。東北地方や九州地方も追加され、伊達や島津でプレイできるようになったのだ。ファンにとってはウレシイかぎりだね。また援軍や共同作戦もできるようになった。茶器、鉄甲船、技術などの新しい要素も加わって、より戦国時代の雰囲気が出ている。登場武将数は700人。シナリオは前作同様2つ。シナリオ1は1555年からスタート。始める年代がちょっと早くなった関係で前作では登場しなかった武将も出てくるぞ。

前作をはるかにしのぐ内容で登場、信長の野望、武将風雲録

戦国群雄伝

全38か国　武将約400人
大名数28人　4人同時プレイ

武将風雲録

全48か国　武将約700人
大名数41人　8人同時プレイ

シナリオは前作同様2つ

シナリオ1は1555年から、シナリオ2は1571年からのスタート。シナリオ1では41人もの大名が登場する。どちらも遊びごたえありだ。

●シナリオ1（1555年）戦国の動乱

41人もの大名が登場する。シナリオの開始の年代が前作より早くなっている

●シナリオ2（1571年）信長包囲網

信長が4か国を占領しているが、信長包囲網をひいているので安心できない

※画面はPC8801シリーズのものです

富国強兵！目指すは全国統一

国を豊かにして兵力を増強。敵を倒し、領地を増していく。これがシミュレーションゲームの基本である。この武将風雲録でも同じこと。前3作と同じように、コツコツと国を豊かにしていき、兵力を増やして領地を拡大していく。次のページで、実際にプレイしてゲームの進め方を紹介している。ここでは、武将風雲録ではどんなことができるか、どんなことが起こるかを紹介していくからね。

まずは国造りから。そしてじょじょに兵力を増やしていこう

内政

技術という要素が新しく加わった。金山や鉄砲の製造もできるようになった。

●技術
新しく加わった要素。技術力があれば、金山の発掘や鉄砲の製造、さらには鉄甲船まで造れるようになる

●茶器
これを持っていると、茶会がひらけるようになる。1等から10等まで、10段階のランクがある

●取引
商人(今井宗久)から米の売買や茶器が購入できる。友好度があって、高くないと茶器を売ってくれない

●その他
石高はその国ごとに上限が設定せれている。商業価値は文化度によって上限が決められている

戦闘

共同作戦や援軍、長期戦が可能になった。野戦では海戦もでき、時間や天候もあるぞ。

●鉄砲
最大2ヘックス先に遠距離攻撃(野戦時)ができる。一撃で武将を撃ち殺したり、鉄砲隊同士が隣接していると一斉射撃もできる

●共同作戦
共同して敵国に攻めることができる。また守備側は援軍を要請することができる。最大4つの軍団で戦闘が行われることになる

●長期戦
野戦は7日間、籠城戦は30日で勝敗をつける。しかし籠城戦のみ長期戦が可能になった。30日経過しても、また翌月に戦闘が始まる

●その他
海に隣接している国は海戦ができる。時間(3時間ごとに経過、野戦時)や天候も新しく加わった。雨や雪のときは鉄砲が使えない

これはまいった 天災

地震、大雪の天災が新たに加わった。地震は東海から関東地方にかけて、大雪は東北から北陸地方にかけて、台風は九州から中国地方にかけて発生しやすいぞ。

●疫病
もうおなじみになった疫病。武将風雲録では、疫病をはじめとするその他の被害の度合いは、色で3段階に区別されるようになった

●地震
新しく加わった天災。主に東海地方、安房沖で発生する。地震が起こると兵士数、商業価値、城防御度などが下がってしまう

●大雪
これも新たに加わった天災。東北地方や北陸地方にかけて起こりやすい。大雪にみまわれると、実行できないコマンドが出てくる

●台風
これもおなじみになった台風。しかし今回はグラフィックが追加された。じっさいに日本地図の上を台風が通過していくのだ。これはみものだぞ

こんなこともある イベント

ゲームをプレイしていると、いろんなことが起こる。その中でもよく起こるのが茶会。茶会をひらくと教養が上がるぞ。ここに紹介したほかにも、まだいろいろなことがあるぞ。

●鉄砲鍛冶
鉄砲鍛冶は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

●闇商人
鉄砲はとっても高価だが、闇商人からなら安く手にはいる。しかし不良品もある

●キリスト教
ルイス・フロイスという信者がたまに来る。布教をゆるすと国の価値が上がることがある。民衆に受け入れられないこともあり、その場合一向一揆が多発する

●茶会
茶会をひらける。茶会に参加させた武将は教養が上がる。摂津和泉とその隣接国では、商人の今井宗久も呼ぶことができ、友好度を上げることができる。等級の低い茶器だと茶会をひらけないこともしばしばある

ファンにとってはウレシイ新しく加わった大名達

東北地方と九州地方が追加されたことによって、前作では登場しなかった武将が新たにお目見えとなったわけだ。有名なところでは下に紹介した5人(シナリオ1)。

伊達や島津なんかでプレイしたかった人は、かなりいるんじゃないかな？　このほかにも蘆名、最上、宇都宮、結城、相良などのそうそうたる武将が登場するぞ。

東北、九州地方が追加された。各国の区分けも前作からはちょっと変更されている

伊達晴宗
最北に位置する伊達。政宗はまだ登場せず(シナリオ1開始時)

佐竹義昭
伊達に対抗する勢力として、佐竹が上げられる。配下武将は2人

大友宗麟
立花道雪ほか配下の武将はすべて粒揃い。あなどれない勢力だ

龍造寺隆信
軍師の鍋島直茂はなかなか頼れる存在。なかなかのものだ

島津貴久
九州一の勢力を誇っている。鉄砲100、技術度250はスゴイ

織田信長、天下統一へまっしぐら

ここではじっさいにプレイしてみることにした。基本的にゲームの進め方は前作と同じ。行動力システム(行動力の範囲の中で命令が出せるシステム)も引き続き生かされている。ただちょっとシステムが変わった。1か月に出せる命令は武将1人につき1回(三国志IIと同じ)。ただし大名や城主は行動力のあるかぎり、命令が出せる。

ではゲームを始めることにしよう。シナリオ1、このゲームの主人公でもある織田信長でプレイすることにした。配下には柴田勝家、丹羽長秀など有能な武将が数多くいる。また鉄砲も65丁も保有している。さてどんな戦いになるかお楽しみ。

これがシナリオ1開始時の配下の武将。柴田勝家の忠誠度がちょっと低い

乱世の風雲児・織田信長

主人公、織田信長の能力値は、政治力95、戦闘力87、教養80、魅力97、野望100(シナリオ1)である。なかなかの能力を誇っている。またゲームスタート直後、配下には織田信行、林通勝、柴田勝家、丹羽長秀、佐久間信盛、森可成の6人の武将がいる。どの武将も使えるヤツばかりなので、とりあえず信長安泰といったところか。しかし軍師がいないのが、ちょっと残念。でも戦力はなかなかととのっている。

配下に数多くの有能な武将をしたがえて、天下統一を目指す。織田信長の野望は100だ

まずは国造りから始めよう!

最初から国力はそこそこあるが、コツコツと国を豊かにしていこう。毎年1月(金)と7月(米)が収穫時期である。3月からスタートするので、まずは開墾と治水をする。ここで国造りを行おうとすると、申し出てくる武将がいる。この武将に任命すると、忠誠度が1つ上がるぞ。配下の忠誠度を上げつつ、国造りにはげもう。となりには今川の勢力がかなりあるので、なるべく早いうちに兵力を増強しておく。

また技術度も上げておこう。技術が100になると金山の発掘が可能になるし、戦闘のとき、強力無比の鉄砲や鉄甲船の製造だってできるようになるぞ。

開墾や治水、町投資などを実行しようとすると自分から申し出てくる武将がいる。任命すると忠誠度が上がる

羽柴秀吉が信長軍に仕官してきた

しばらくすると前田利家と池田恒興が自然に配下に加わった。またまた有能な部下が増えて国造りがラクになった。でも今だに軍師がいない。そんなとき羽柴秀吉が仕官してきた。願ってもないことだ。やっと軍師が誕生したわけだ。秀吉はたいてい信長軍に仕官してくるのだが、そうでないときもあるらしい。

その後、天下人となる豊臣秀吉こと羽柴秀吉。ゲームをはじめてちょっとすると、仕官してくることがある

織田信長配下の武将

信長軍の軍師は文句なく羽柴秀吉。そのほか、丹羽長秀、織田信行、佐久間信盛などのそうそうたるメンバーが脇をかためる。軍事面では柴田勝家がダントツに強い。戦闘では勝家を中心に組み立てていこう。信長の武力も勝家と匹敵する。ちなみに羽柴秀吉や前田利家はゲームを進めていくうちに配下になる。滝川一益も忘れてはならない1人である。

丹羽長秀

柴田勝家

佐久間信盛

織田信行

林通勝

森可成

羽柴秀吉

前田利家

強力無比の鉄砲隊

前作と違って武将風雲録では武将の部隊(足軽、騎馬、鉄砲)が決まっていない。誰でも騎馬隊や鉄砲隊になれるのである。しかし鉄砲隊は、鉄砲がなければ作れない。たとえば50丁の鉄砲を持っていたら、兵力50の鉄砲隊が作れる。それ以上は作れない。鉄砲を1丁も持っていないときは、まるっきり作れないぞ。鉄砲は遠距離攻撃もできるようになったのでかなり便利。各国で造れる(技術力250以上)ので、技術力を上げて鉄砲を製造しよう。

遠距離攻撃もできるし、一撃で敵の武将を倒してしまうことだってある。ただちょっと値段が高いのが難点

松平元康を尾張でやぶる!

松永久秀から共同軍の要請があった。断る理由はないので要請を受け入れることに。出陣させる武将はわが軍きっての猛将、柴田勝家。鉄砲40丁を装備させておくり出した。勝家が孤軍奮闘していたのだけど、残念ながら松永軍は負けてしまった。その後、今川軍の松平元康が攻めこんできた。野戦より籠城戦(戦闘の最初に野戦か籠城戦を決定する)のほうが守備側に有利なので籠城する。斎藤道三の援軍もあって今川軍を撃退した。

共同軍として参戦している柴田勝家。鉄砲の強さ＋勝家の戦闘力は鬼にかなぼう

松平元康が攻めてきた。敵部隊の配置位置を予測して部隊を配置させるんだ

上杉謙信配下の武将

相変わらず上杉謙信の戦闘力はすごい。前作同様、最高の100である。政治力がイマイチだが、宇佐見定満をはじめ、直江景綱、長尾政景など有能な部下が数多くいるので、その点は心配ないだろう。

上杉謙信

宇佐見定満

直江景綱

長尾政景

北条高広

柿崎景家

じっさいの史実でも信長は先頭にたって、前線を駆けめぐっていた。突撃! 突撃!

初陣を飾れるか信長軍!!

ある程度兵力も整い、戦争の準備ができた。今度な逆にこちらから今川軍に攻めこむことにした。出陣させる武将は織田信長、柴田勝家、羽柴秀吉の3人。信長は騎馬隊、秀吉は足軽、勝家にはありったけの鉄砲をもたす。敵は野戦を選んできた。こちらは秀吉に本陣(ここをとられると負け、野戦時)を守らせ、勝家の鉄砲隊が遠距離攻撃。そして御大、信長が突撃。結果は信長軍の大勝利に終わった。

夜間の戦闘。奇襲は両部隊の訓練度、戦闘力によって攻撃権が決められる

今川軍を撃破。このセリフがいちばん似合うのは信長だろう

武田信玄配下の武将

もう何もいうことがないというぐらいに、優秀な武将が揃っている。軍師クラスの武将が7人、そのほかにも他国にいけば先頭にたって活躍してくれるといった武将ばかりいる。もちろんそれをまとめる武田信玄の能力もすごい。このゲームでは天下統一にいちばん近い位置にいるのではないだろうか。

武田信玄

山本勘助

真田幸隆

内藤昌豊

山県昌景

馬場信房

高坂昌信

武田信繁

三国同盟

今川義元配下の武将

前作ではあまり使える武将がいなかった今川軍だが、今回は違う。松平元康(のちの徳川家康)をはじめ太原雪斎など、ある程度天下を狙える戦力がととのっている。しかし北に武田、東に北条、西に織田がいるので、うかうかしていられない。

今川義元

松平元康

太原雪斎

朝比奈泰能

北条氏康配下の武将

北条軍もなかなかの戦力を誇っている。しかし北に武田軍に阻まれ、西に今川がいる。東に目を向けるしかない。ここに北条氏康ほか3人の配下を紹介したが、まだまだほかにも武将はいるぞ。もちろん今川軍もそうである。

北条氏康

北条氏政

北条綱成

大道寺政繁

FAN ATTACK

いよいよ魔将軍との決戦だぜ！

エメラルドドラゴン

EMERALD DRAGON

今回のアタックはアトルシャンたちが仙神フシュルヌムのいるヘルマンド山を訪ねるために、ヘルロードの洞窟を抜けるところからいってみよう。まだまだ先は長いぞ！ 気合いを入れていけ！

グローディア
☎03-3220-5226
発売中

媒体	2DD×4 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

やっとここまで来たんだねっ！

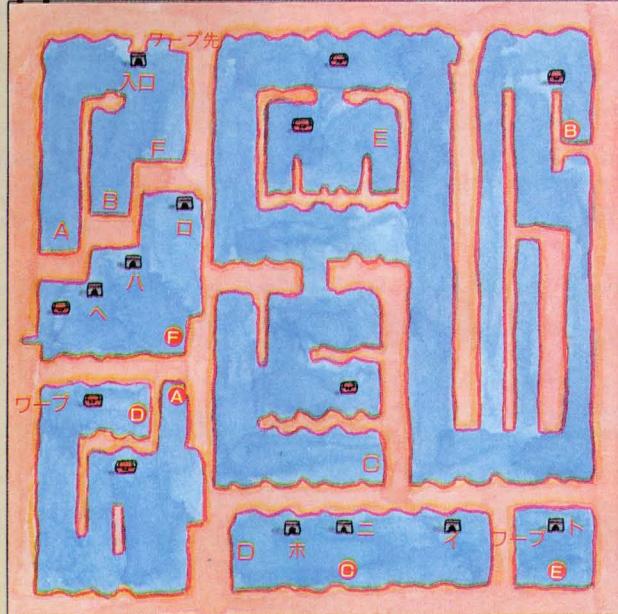
祈りの丘から始まったアトルシャンの長い旅。いろんなことがあった。

魔導師バギンが魔獣ゴーメズとの戦いで壮絶な死をとげた。また、エルバード城に帰る途中、魔将軍オストラコンによってとらわれたエルバード王子ハスラムの黒水晶は、ミスラ・ミフルの砦で魔将軍オストラコンとの決戦の最中に割れてしまった。そして、ヘルロードの町ではヤマンが魔軍の狙撃によって倒れた。ほかにも、エルバード親衛隊長サダが戦死したり、おびただしい数の兵士が魔軍との戦いに倒れた。

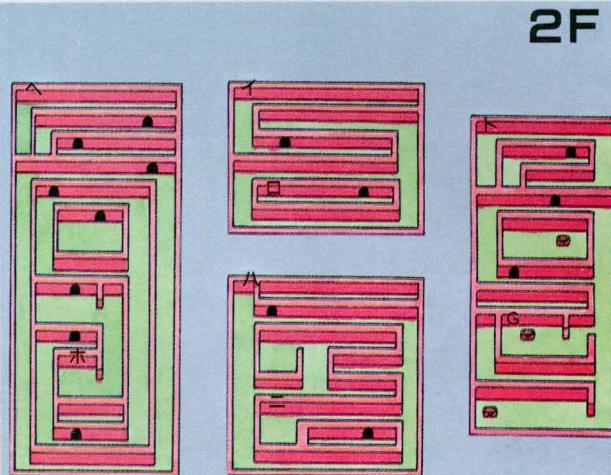
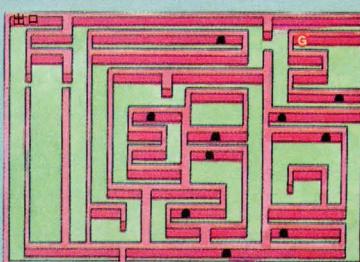
このたくさんの犠牲をムダにしないために、まずは魔将軍オストラコンを倒すこと。そして魔王ガルシアを倒し、イシュ・バーンに平和を取り戻すことが、アトルシャンたちに課せられた使命なのだ！

アトルシャンたちは、凶弾に倒れたヤマンのかわりに、伝説の弓の名手サオシュヤントを仲間に加えた。そして、魔将軍オストラコンの待つドゥルグワント城に攻めこむ準備をするために、ホスロウは仲間を離れた。ホスロウが戦力を整えているあいだに、アトルシャンたちはサオシュヤントの師、仙神フシュルヌムを訪ねてヘルマンド山にむかうことにした。

しかし、そのまえにはモンスターがウジョウジョいるヘルロードの洞窟を越えなければならないのだった。

↑いろんな人の死を乗り越えて成長したアトルシャン

↑今まで何度も取り逃がした魔将軍オストラコン

ヘルロードの洞窟へ行ってみよう

ヘルロードの洞窟は、ワープするところがちょっと複雑だが、全体的にはわりと簡単に進める。目的はここを通り抜けて、仙神フシュルヌムに会うことだ。洞窟の最後のサソリに注意して、フシュルヌムに会った後は、まっすぐにヘルロードの町に帰ろう。ホスロウが首を長くして待っているぞ。

『マップの見方』AとⒶがつながっている。ワープとワープ先は一方通行で、逆へは行けない。イロハは自由に行き来できる階段。

キングスコーピオンと対決！

↑いきなり3匹も出てくるぞ

ヘルロードの洞窟の最後に待ち受けるのは、3匹の巨大なサソリ、キングスコーピオンだ。突然現れるのでビックリしないように。あと、ファルナがミスラ・ミフルの砦を出るときにいなくなってしまったので、体力の回復はワラムルの秘薬とかハイパーポーションを積極的に使ったほうがいい。タムリンに回復魔法を期待するのは、ちょっとムリだからね。

フシュルヌムの話を聞こう！

↑サオシュヤントの師匠。イシュ・バーンのことについてやたら詳しい

ヘルロードの洞窟を抜けると、すぐにフシュルヌムの館が見えてくる。彼はサオシュヤントの師匠だけあって貫禄十分だ。このイシュ・バーンのことについてなど、いろいろ質問をしてみよう。いちいち質問が終わるとフシュルヌムがワープしてしまうのがちょっと頭にくるけど、ここはがまんがまんなのだ。驚くような話が聞けるかもしれない。

↑1つ質問が終わるごとにワープ

→フシュルヌムはいろんなことを教えてくれる

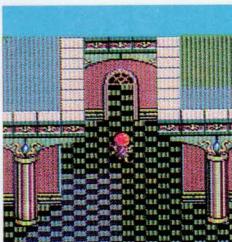
ホスロウが合流

ホスロウ レジスタンスのリーダー。ドゥルグワント城攻略のために準備をしていた。これでいっしょに戦えるぞ

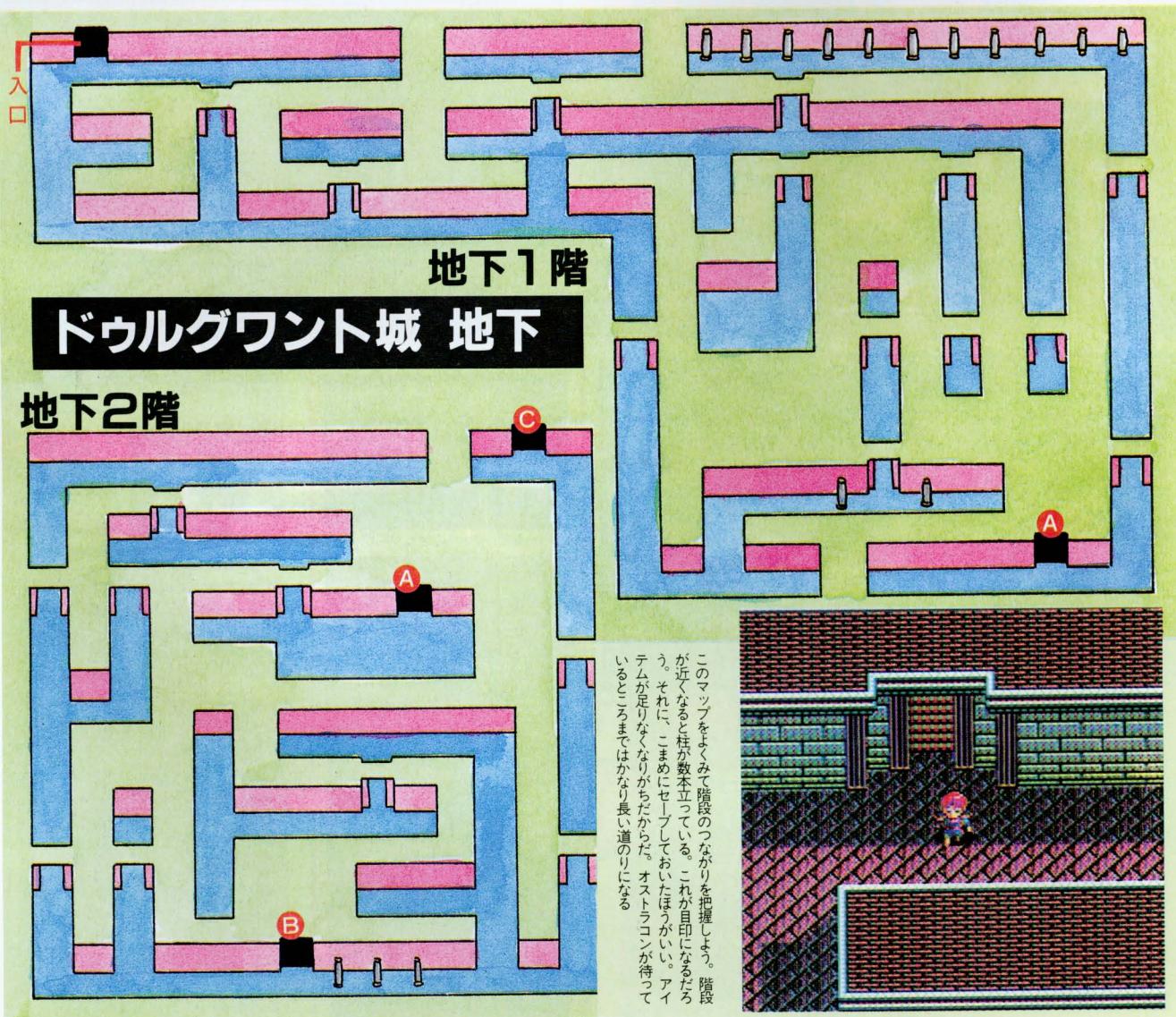
フシュルヌムの話を聞き終わったらヘルロードの町の酒場に行ってみよう。戦闘準備の整ったホスロウが待っている。これで5人そろっていよいよドゥルグワント城に突撃だ。戦いが厳しくなるのでアイテムも十分そろえることも忘れないように。

さあ！ドゥルグワント城へ！

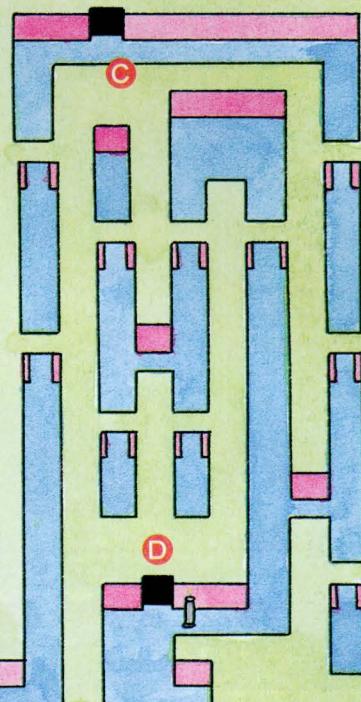
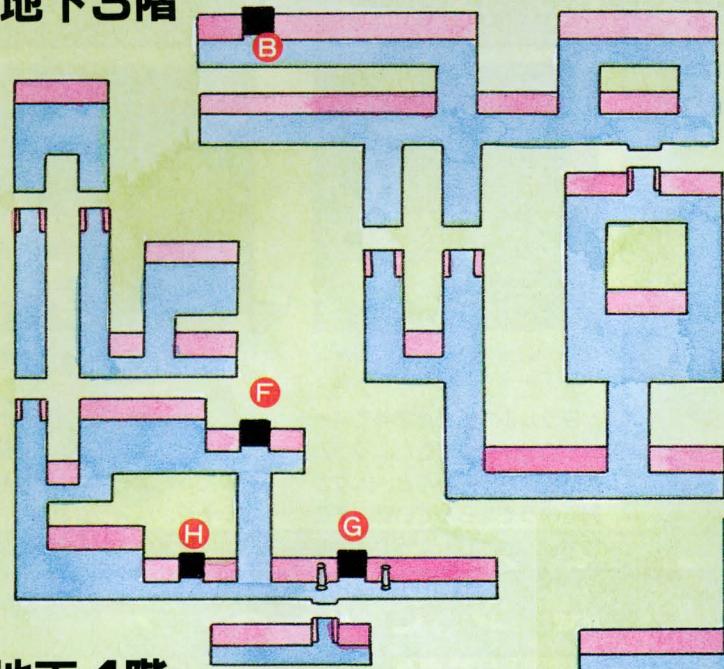
↑ホスロウを仲間に加えて戦力アップ。これで魔将軍オストラコンも恐くない？

黒水晶を取りもどせっ!!

ドゥルグワント城

魔軍に占領されているとはいえ、城にしてはおとなしい外観だ。なんかうさんくさいけれど……

2つの塔の頂上にあるスイッチを入れる。まちがうなよ

2つともスイッチを動かすと塔の真中に3つめのドアが出現する

いよいよドゥルグワント城の攻略だ。まずは2つそびえ立っている塔の頂上のスイッチを1つずついれるのだ。セーブしておけば何回も挑戦できるぞ。

そのあと、塔の1階に降りると、3つめのドアが出現している。ここが地下の迷宮への入口だ。マップを載せておくので、しっかりチェックしながら進もう。そして、ハスラムの黒水晶を取り戻すためにも魔将軍オストラコンとの決戦は絶対に勝たなければならないぞ。

ドゥルグワント城 地下

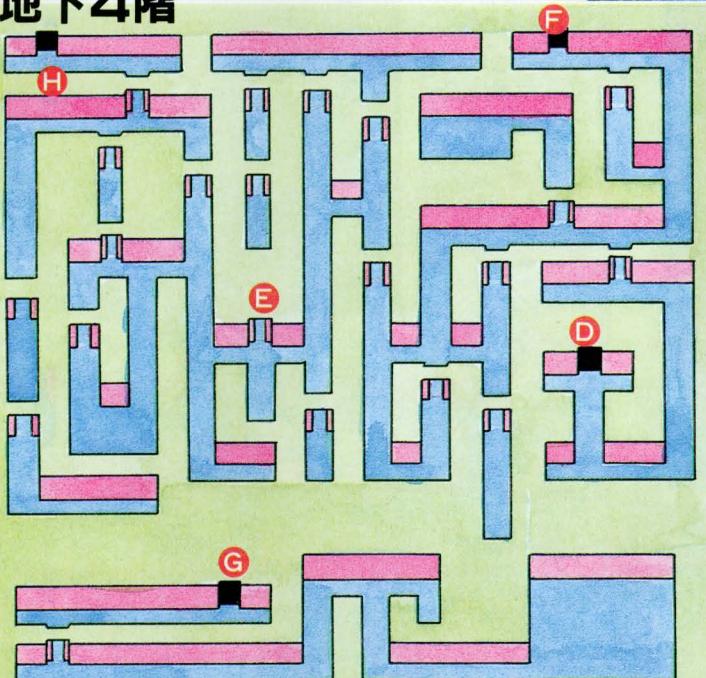
入口

地下1階

地下2階

A

B

C

このマップをよくみて階段のつながりを把握しよう。階段が近くなると柱が数本立っている。これが目印になるだろう。それに、こまめにセーブしておいたほうがいい。アイテムが足りなくなりがちだからだ。オストラコンが待っているところまではかなり長い道のりになる

【マップの見方】Ⓐと Ⓐがつながっていて、おたがい自由に行き来できる。

地下3階

B C D E F G H

地下4階

F H E D G

勝負だっ！オストラコン！

オストラコン
しょうこりもなく、来おったな。

どんなに、この時を待ったことか

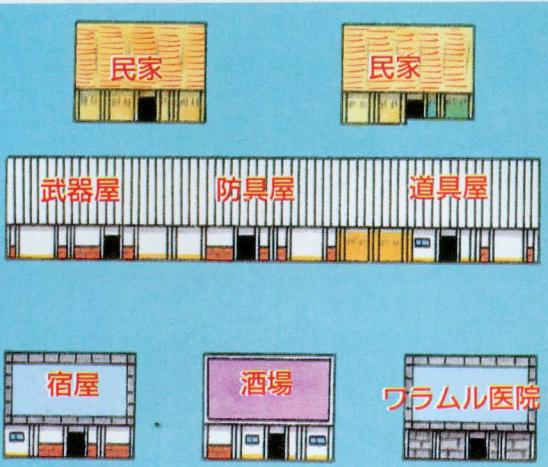
破壊のルビーがあれば、はやめに使ってザコのモンスターをやっつけておいたほうがいいぞ

さあ、いよいよ魔将軍オストラコンとの決戦だ。案外ラクにたおせるのだが、やつは死際にアークデーモンを呼び出す呪文をつぶやく。そして、それに気づき、飛びこんだカルシュワルはアークデーモンの復活に巻きこまれて死んでしまう。さらば、カルシュワル……。

カルシュワルよさようなら

カルシュワル、さらば!!

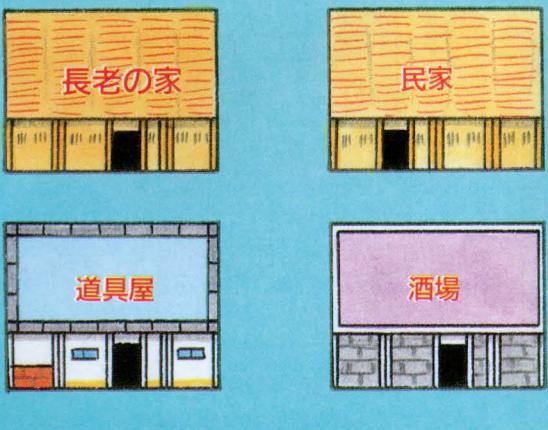
アークデーモン出現!!

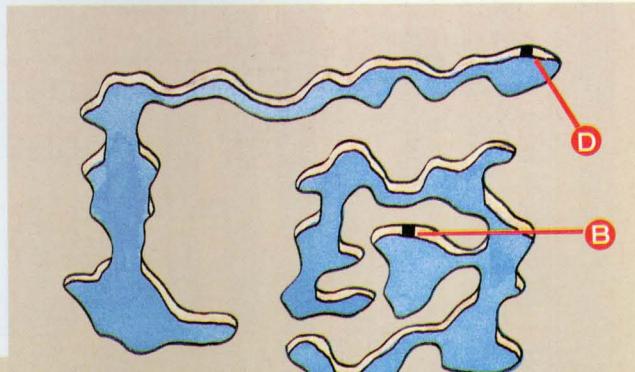
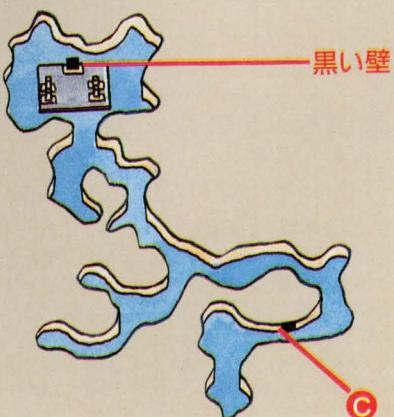
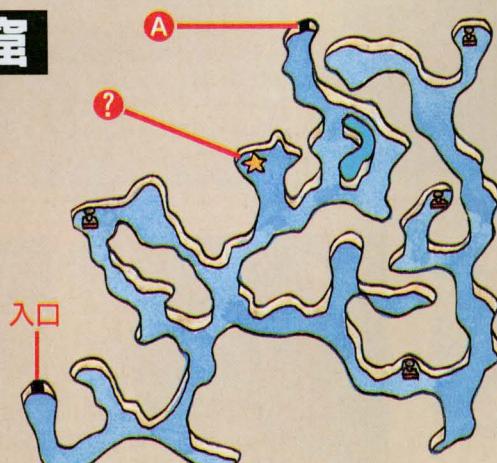
魔将軍オストラコンの体にとりついていたアークデーモンは呪文によりその本体を現し、アトルシャンたちに迫ってくる。カルシュワルのいない戦闘はかなり厳しい。しかもアークデーモンはけっこう強いので、いまさらながらセーブをこまめにしておこうと思ってしまう。みごと、アークデーモンを倒すと奪われていたサオシュヤントの弓とハスラムの封じこまれている黒水晶が手に入るぞ。この水晶を持って、名医ワラムルのいるバージルの町にむかおう。一刻もはやくハスラムの復活を見たいもんね。

火の弾を吐いてくるザコを早めに処理するのが大切だ

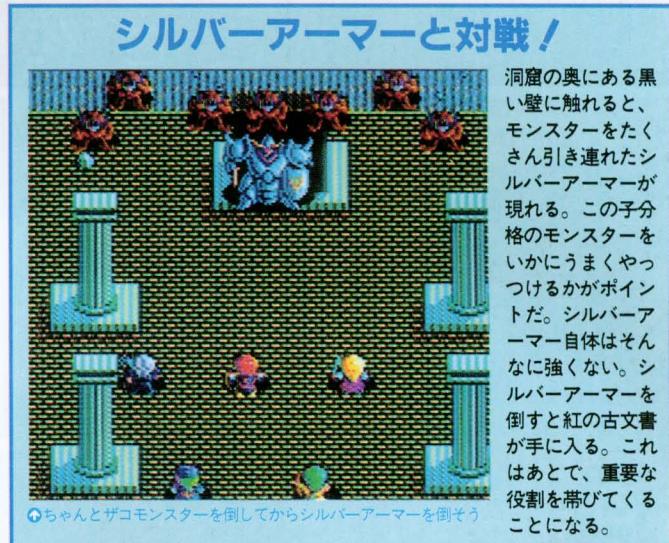
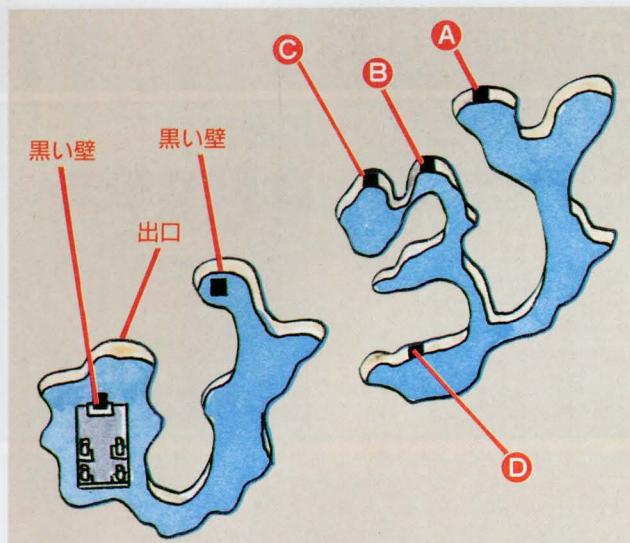
オストラコンとの戦いで傷ついているうえにカルシュワルがいない

ハスラム復活っ!!

⬆ワラムルとサオシュヤントは顔見知りだったりする。おどろいた

⬆ちょっとぼけてるけど、とにかく復活！のハスラムなのであった

ワラムル先生をたずねてバージルの町にやってきた。ワラムル医院に行ってみると、人々が列を作ってならんでいる。そこにちょっとおじゃまして、ワラムル先生と御対面。実はワラムル先生はサオシュヤントと顔見知りだった。それなら話は早い。さっそく、ハスラムの閉じこめられた黒水晶をみてもらおう。

小カシャ島へ渡ってみよう

バージルの町で小カシャ島行きのチケットを買ったら、町はずれの船つき場に行ってみよう。あっという間に小カシャ島に送ってくれるぞ。

小カシャ島にあるパールシーの町では、情報収集が主体になる。どうやら遺跡の洞窟を抜けて、大カシャ島に行かなければならないようだ。

遺跡の洞窟

遺跡の洞窟内にある柱に触れると、柱が沈んでいく。４本すべて沈めると、今までなんにもなかったところに新しい階段が出現するので、そこを使ってあたらしい場所へいってみよう。全体的にアイテムがごろごろしているので、しっかりと拾っておこう。これから先はなかなか買物ができないからね。シルバーアーマーを倒せば、出口はもうすぐそこまで来ているぞ

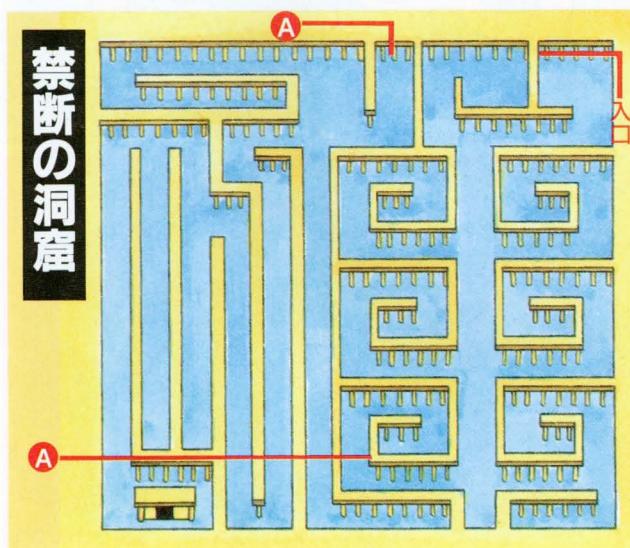
『マップの見方』Ⓐとⓐがつながっていて、おたがい自由に行き来できる。

シルバーアーマーと対戦！

↑ちゃんとザコモンスターを倒してからシルバーアーマーを倒そう

洞窟の奥にある黒い壁に触れると、モンスターをたくさん引き連れたシルバーアーマーが現れる。この子分格のモンスターをいかにうまくやっつけるかがポイントだ。シルバーアーマー自体はそんなに強くない。シルバーアーマーを倒すと紅の古文書が手に入る。これはあとで、重要な役割を帯びてくることになる。

大カシャ島へやって来たぞっ！

名もない村

ここは大カシャ島にきてまず最初にたどり着くであろう村なのだが、名前がなにもない。しかもさびれていて、家が3件しかない。ここでも情報収集が主体になる。この世のものとは思えないほどのおいしさという不思議な木の実を見つけに行くのもいいし、そのまま次の海のミコの神殿を目指してもいいぞ。不思議な木の実は大カシャ島の南のほうにある森のなかで見つけることができる。これを村に持って帰ると、あるアイテムと交換してもらえるぞ。

海のミコの神殿

海のミコの神殿は、名もない村から、南西に山沿いにくだったところにある。ここで、アトルシャンたちは海のミコに、魔王ガルシアを討つためには、山のミコの助けが必要だといわれる。そして、山のミコの助力を得るためには、禁断の神殿にある青白き古文書を手に入れなければならないといわれるのだ。さて、ここからが大変。洞窟は大カシャ島の南東の端にあるので、そこまでテクテク歩いていくことになる。洞窟はトラップだらけ。厳しいぞ。

禁断の洞窟

ゴールドアーマーと対戦!!

↑シルバーアーマーとは比べものにならない強さをほこる

禁断の洞窟はいろんなトラップ(床からトゲが出てきたり、アトルシャンが突然透明になったり)があって大変。だけど、もっと大変なのがこのゴールドアーマー。引き連れているモンスターはほんとに目障りだ。とくに体力のないハスラムを攻撃してくる。はやめに倒してしまおう。ゴールドアーマー本体も手ごわいぞ。

次は古代の洞窟へ

やっとの思いで青白き古文書を持って海のミコの神殿に帰ってきたら、今度は古代の洞窟へ行って秘宝を見つけてこいといわれる。

秘宝を見つけて帰って来ると、タムリンと海のミコがヒソヒソ話。そして、海のミコはマルギアナの町への通路を開けておいたから、また古代の洞窟へ行けという。あーあ。

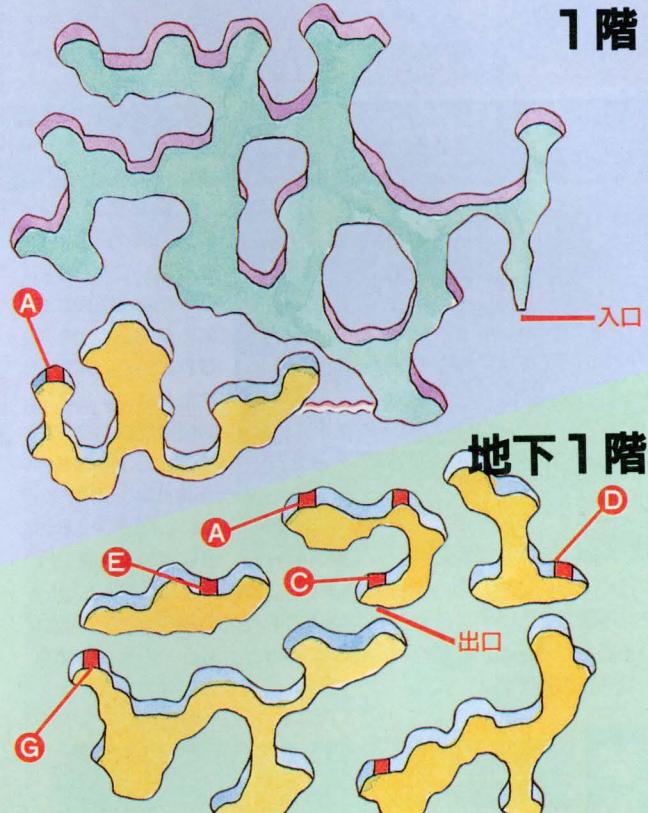
⬆今度は古代の洞窟ですかあ？　もう洞窟はいいよお……

タムリンには謎が？

気になるのはなんといっても海のミコとタムリンとの会話。なにやらアトルシャンたちにバレるとまずいのか、小さな声で(ここではほんとに小さな文字で表示される)ヒソヒソと話をしている。聞き耳を立てて聞き取れる言葉を組み合わせてもよく意味が通らない。いったい何を話しているのだろう。なんだかわけがわからないぞ。

⬅いったいなにを話しているのか？

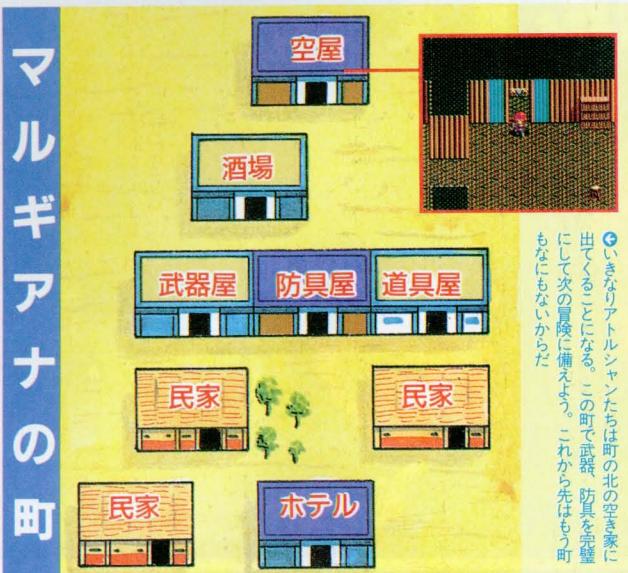
古代の洞窟

最初、秘宝を見つけに来るときは1階だけにしか行けないが、海のミコの力で開けられた通路を通れば地下1階、2階に行ける。この抜け道さえ見つかればあとは簡単だ。マップを見つつ、マルギアナの町に急ぐことにしよう。このへんに来ると、もうアイテムも底が尽きているだろうから、戦闘も慎重に行なおう。セーブもこまめに忘れないようにしよう

テレポスタ発見！

海のミコが見つけてこいといった秘宝、テレポスタはすぐに見つかるはずだ。古代の洞窟の入口付近は面倒なワープや凶悪なトラップもない。モンスターと出会わないうちにさっさと宝箱を開けて、海のミコの神殿に戻ろう。この秘宝の効果はいったいどのようなものなのだろうか？　その名前から推察するとどこかにテレポートできたりするアイテムなのだろうか？　あとでのおたのしみだ。

⬆この宝箱に入っているのがテレポスタ。どんな効果があるのだろう？

こんなところに抜け道が！

再び海のミコの神殿から古代の洞窟に。まず探さなくてはいけないのが、海のミコが開けてくれたというマルギアナの町への通路だ。これが意外に入口に近いところにあったりするのだが、いかんせんわかりづらい。目標は地面にある固まった小石。ここを目標に壁につっこむとあらあら、なかを通過できる。ここがマルギアナの町への通路なのだ。やっぱり、ずるいなーと思っちゃうよな。

⬆この写真を参考に抜け道を探してみよう。きっと見つかるはず

『マップの見方』Ⓐと Ⓐがつながっていて、おたがい自由に行き来できる。

マルギアナの町中に出ちゃったぞっ！

古代の洞窟から抜け出すと、そこはもう町のなか。マルギアナの町に到着だ。ここは商業の栄えている町。売っている武器はなかなかポイント高いものばかりなので、しっかり装備だ。そして、町から東に出ると、突然魔王ガルシアが攻めてくる！

マルギアナの町

いきなりアトルシャンたちは町の北の空き家に出てくることになる。この町で武器、防具を完璧にして次の冒険に備えよう。これから先はもう町もなにもないからだ

いきなり魔王が攻めてきた

ガルシア

海のミコの助けがある！ 思いっきり戦ってみよう。絶対に勝てる！

のほほんとマルギアナの町から東に歩いていくと、突然海を渡って魔王殿から魔王ガルシアが攻撃をしかけてくる。そこに潮風にのってタイミングよく海のミコの声が届いてくる。「ガルシア、あなたの思い通りにはさせませんよ」。そう、海のミコが魔王ガルシアの力を押えこんでくれるというのだ。いきなり魔王と決戦なんて、ちょっと不安があるけど、ここは思いっきり戦ってみよう。海のミコの助けもあって、案外簡単に勝てるはず。すると魔王ガルシアは、「魔王殿で待っている」といい残して魔王殿へと去って行ってしまう。さあ、このあいだに山のミコの神殿へと急ぐのだ。この時点でアイテムを使い切ってしまった人はマルギアナの町に戻って補充しておくことをおすすめしておこう。これからはなかなかアイテムの補充ができないからだ。ここで負けてしまうようなら、レベルがまだ足りない証拠だ。マルギアナの町の近くでアトルシャンたちを鍛え直してから再度魔王ガルシアに挑戦だ。がんばれー!!

さあ、魔王の城に乗りこむぞっ！

山のミコと対面

やっと山のミコと会うことができた。しかしすでに山のミコは……

どうにか魔王ガルシアを撃退して、山のミコの神殿にたどり着いたアトルシャンたち。さっそく山のミコとご対面だ。山のミコは、サオシュヤントに渡すものがあるといってレザーアーマーをサオシュヤントに手渡した。これを装備すれば、サオシュヤントの弓は本来の力を発揮できるという。

しかし、それをよく見てみると、レザーアーマーは真っ赤な血に染まっているではないか！ これは一体……。山のミコは、陰腹(かげばら)を切っていたのだった。そのとき、どこからか魔王ガルシアの声が……。

そして、雷がピカっと光ったかと思うと、山のミコは息絶えていたのだった……。やりどころのない怒りを胸に、山のミコの開いてくれた魔王ガルシアの住む魔王殿への入口をアトルシャンたちは進む。

サオシュヤント、全開だー！

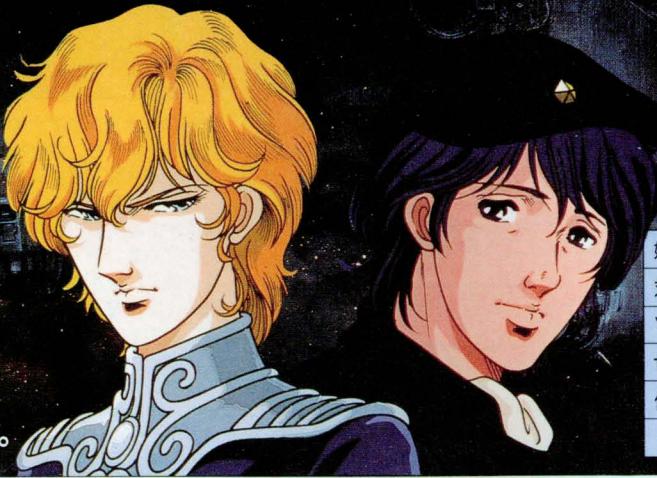
レザーアーマーを手渡す山のミコ。血に染まっている

山のミコにもらった血に染まったレザーアーマーのおかげで、サオシュヤントの弓は本来の力を発揮することになる。考えてみれば今まで、サオシュヤントの弓はイシュ・バーンではその右に出るものはいないといわれた名手にしては、いまいち攻撃力が弱いと思っていたところだ。

心配するなっていったって……それはムリってものでしょう

ガルシアが稲妻をはしらせ、山のミコは死んでしまう

広いぞー！魔王殿

とてつもなくひろい魔王殿のマップ。考えただけでも頭がクラクラ

FAN ATTACK

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説II

ついに最終回をむかえる銀英II のアタック。今回はキャンペーン・モードにも触れてみたぞ。あとは、シナリオ集の発売までにゲームを終わらせるだけだね。

ボーステック
☎03-3708-4711
発売中

媒体	2DD×4♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

ターボRの高速モードに対応／マウス対応

シナリオ4、5の原作を知っておこう

先月に引き続いて今回も原作のおさらいから始めてみよう。何度もいうようだけど、このゲームは、原作を知っているのといないのでは、おもしろさが全然違う。原作通りのキャラクタだけで、シナリオをクリアしてみる楽しみ、原作で失敗した戦いを自分の手で成功させる楽しみなど、ただゲームをしているだけでは気づかなかった楽しさを感じることができるぞ。

シナリオ4 エリューセラの戦い

シナリオ3のストーリーについて原作は多くを語っていない。ほんの数行、「ミッターマイヤーはエリューセラ星域へ、ロイエンタールはリオヴェルデ星域へ進攻した」との記述があるだけだ。いわば銀河英雄史のすきまを推理して作られたシナリオといえる。この作戦はシナリオ5の「バーミリオン会戦」の一環として行われたもの。シナリオ3「ライガールの戦い」で行われた作戦は、ライガール星域からハイネセンを側面攻撃するためのものであったが、この「エリューセラの戦い」は、エリューセラ星域から側面、後方からハイネセンを攻撃するべく立てられた作戦であった。この作戦が成功に終わったことによって、帝国軍はハイネセンへの進攻を有利に進めることができたのだ。

歴史のはざまの戦いとでもいおうか。この戦いの原作での記述はほんのわずかだ

艦隊の構成を必要に応じて変えておく。戦いには臨機応変の心構えが必要

シナリオ5 バーミリオンの戦い

ついに帝国軍と同盟軍の最後の決戦の時がやってきた。ヤンとの直接対決を決意したラインハルトは、バーミリオン星域に、ヤンを誘い出す作戦にでた。艦隊をわざと孤立したようにおもわせ、ヤンをおびきよせた後、各提督の反転によって、ヤンを叩こうという作戦だった。一方ヤンは、帝国側の提督が反転する前にラインハルトを叩くべく、バーミリオン星域に向かった。ヤンとラインハルトは互いに遜色のない戦いぶりで互角の戦いを繰り広げた。しかし、ヤンの巧妙な作戦によって、ラインハルトは、艦隊崩壊の危機を迎えようとしていた。そして、ヤンがラインハルトの旗艦「ブリュンヒルト」を射程に捕らえたその時、1つの通信が届いた。それは、同盟政府からの停戦命令だった。

最後の決戦の時がきた。帝国軍、同盟軍どちらにとっても正念場だ

ヤン対ラインハルト。宿命の対決もこれが最後。勝利の女神はどちらに微笑むのか

シナリオ別 キャンペーン・モードはこう戦え!!

シナリオを通して遊べるのがキャンペーン・モード。通常モードとの大きな違いは、戦いの経験によって、提督のレベルが上がり、旗艦部隊の艦船数を増やすことができるという成長システム、前シナリオで占領した惑星は次のシナリオでも、そのまま自軍のものとなること、敗北した提督は再登場させることができないといったこと。このモードの作戦を考えてみたぞ。

◐キャンペーン・モードはシナリオを順にクリアする

◐シナリオ終了後、戦果にあわせレベルアップする

■シナリオ①■神々の黄昏作戦

同盟軍 このシナリオでは帝国軍の艦隊数を減らすことを作戦の要(かなめ)としよう。フェザーンの宙域に艦隊を展開させ、帝国軍艦隊を各個撃破していくのだ。ここで艦隊数を減らしておけば後々有利になるのはまちがいないぞ。イゼルローン周辺には1艦隊を待機させておき、残り3艦隊をフェザーンの周辺に置けば、ばっちグーだ。

帝国軍 帝国軍はシナリオの勝利条件をクリアしないことには、次のシナリオに進むことができない。したがって、戦略としては、フェザーンを最初に取って、イゼルローンへ進攻するといった感じ。ターン数に余裕があったら、士気値を上げるためにも、その他の惑星も占領しておこう。敵艦隊を減らすのも忘れずに……。

■シナリオ②■ランテマリオの戦い

同盟軍 シナリオ1で帝国軍艦隊をどれだけ減らせたかによって戦いは大きく変わる。戦果を多くあげた提督の艦隊は士気値が増え、レベルもあがって、艦船数も増えているはずだ。そうなると帝国軍と接触しても先制攻撃の機会が増えて戦いやすくなっているはず。このシナリオでも敵の艦隊を減らすことを1番の目的にしよう。

帝国軍 このシナリオと次のシナリオの共通の惑星は、勝利条件となっているウルヴァシーだけ。つまり帝国軍艦隊は、ウルヴァシーを占領することだけを考えればいい。ここらで、同盟軍の艦隊を減らし、後の戦いを楽にしておこう。レベルも上がるし一石二鳥ってわけ。このシナリオに、ヤンが登場しないのが残念なところだ。

■シナリオ③■ライガールの戦い

同盟軍 このシナリオは楽勝だ。なにしろ、帝国軍の惑星はウルヴァシーとデュノンの2つだけ。前の2つのシナリオで艦隊を減らしておいた成果が現れることだろう。帝国軍は独立艦隊を多用して攻撃してくるだろうけど、指揮官のいない艦隊だから、ちょっと攻撃するとすぐに引いていく。まぁ、遊び相手といったところだ。

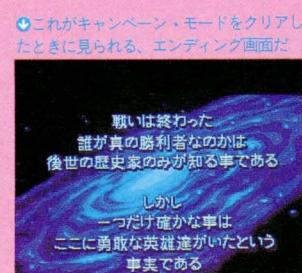
帝国軍 このシナリオに帝国軍の基地は2つだけ。効率よく勝利条件をクリアするにはライガール、シェラードといった中立惑星を占領し、前線基地化するのがベストだろう。どのみち勝利条件となっているトリプラ、タッシリ以外の惑星は後のシナリオには出てこない。さっさと占領して次に進むのが得策といったもんだ。

■シナリオ④■エリューセラの戦い

同盟軍 このシナリオをクリアするためには帝国軍惑星パドレスクを占領すればいい。はっきりいって楽勝だ。しかし、1つ問題がある。敵の艦隊を全滅させずに戦わなくてはいけないのだ。全ての艦隊を全滅させるとキャンペーン・モードはそこで終わってしまう。エンディングを見るためにもここは慎重に戦う必要があるぞ。

帝国軍 このシナリオの攻略法は通常モードのものがそのまま通用する。早い話、各惑星を順番に占領すればいい。詳しいことは後ろのページの攻略法を見てくれればOKだ。余裕がなかったらケリムとリューカスのみをせめてもいいが、占領の前線基地として、カザヴェルとリオヴェルデだけは欲しいところだ。

■シナリオ⑤■バーミリオン会戦

同盟軍 いよいよ最後のシナリオだ。このシナリオをクリアすると感動のエンディングが待っている。ここまで来たら総力を挙げて帝国軍を叩こう。帝国軍の基地惑星は3つしかないし、艦隊数も少ないはずだ。序盤の戦いが生きるところがキャンペーン・モードの醍醐味(だいごみ)といったところ。勝利は目前だ。一気に攻め込め。

帝国軍 ついに同盟軍の拠点、ハイネセンに迫った。一気にハイネセンを攻めるも途中の惑星にちょっかいをだすも、帝国軍総指令官のキミの自由だ。好きなようにやりたまえ。ハイネセンさえ落とすことができれば、長かった戦いも終わり、この銀河を統一したことになる。銀河の覇者としての栄光はキミの頭上に輝くのだ。

ああ感動のエンディング

はっきりいってキャンペーン・モードをクリアするのはなみ大抵のものではない。ものスゴい根気が必要になる。そんな苦労にむくいてくれるのが、キャンペーン・モードに用意されているエンディングだ。オープニングもけっこうカッコよかったけど、あれは誰でも見ることができる。ところがエンディングは誰もが見られるというわけではない特別の画面。これを見るだけで今までの苦労を吹き飛ばしてくれるのだ。そんなありがたーいエンディングをちょっと見せてあげるね。ちょっとよ。

◐これがキャンペーン・モードをクリアしたときに見られる、エンディング画面だ

◐この瞬間、今までの幾多の戦いが走馬燈のように脳裏をよぎる。感激だなぁ！

SPACE WAR SIMULATION
銀河英雄伝説II
CREDITS

同盟軍 「エリューセラの戦い」はこう戦え！

帝国軍の惑星が１つしかないため、一見すると我が同盟軍が圧倒的に有利にみえる。しかし逆に考えるとそのひとつの惑星に全ての帝国艦隊が駐留しているのだ。敵の戦力をみくびらないように。しかも、その帝国軍唯一の惑星バドレスクにはあのラインハルトも駐留していることを考えるとやはり、脅威といってもさしつかえないだろう。このシナリオで問題となるのは、リオヴェルデで帝国軍を抑えきれるかどうかの１点のみ。リオヴェルデ唯一の駐留艦隊の指揮官、アップルトンにはかなり苦しい戦いを強いることになりそうだ。なんとか援軍が到着するまで、リオヴェルデを死守して欲しい。この戦いの勝敗の鍵はその１点にかかっているのだ。

シナリオ　４
ハイネセンの前方部の守りは絶
二手から攻撃するためにエリュ
帝国軍は、エリューセラ、リュ
ハイネセンの後方部に戦力をの
勝利条件　ターン制限＝１００
帝国軍＝ターン制限以内にリ
同盟軍＝同盟軍惑星の防衛及

要するに帝国軍の基地を全部壊滅させればＯＫだ

1 リオヴォルデを守れ

まずは、リオヴェルデからアップルトン艦隊を出撃させせよう。ここで、帝国の南下を食い止めることがこのシナリオのポイントだ。援軍が来るまでは１艦隊で戦うのだ。

リオヴェルデの攻防戦は激しいものになるぞ

2 カザウェルを占領しろ

次にケリムからビュコック率いる１艦隊を出撃させカザウェル占領をめざそう。占領後は北上し、他艦隊と合流してバドレスク占領をはかるのだ。艦隊への補給や補充を忘れるなよ。

カザウェルは意外と簡単には落ちてくれない

3 アルゴスを手に入れろ

エリューセラからはシェーンコップ率いる第６艦隊でアルゴスの占領だ。アルゴスはわりと簡単に落ちると思うから、占領後はアップルトンの援軍に向い、帝国軍を食い止めてくれ。

アルゴスの占領は比較的ラクなのだ

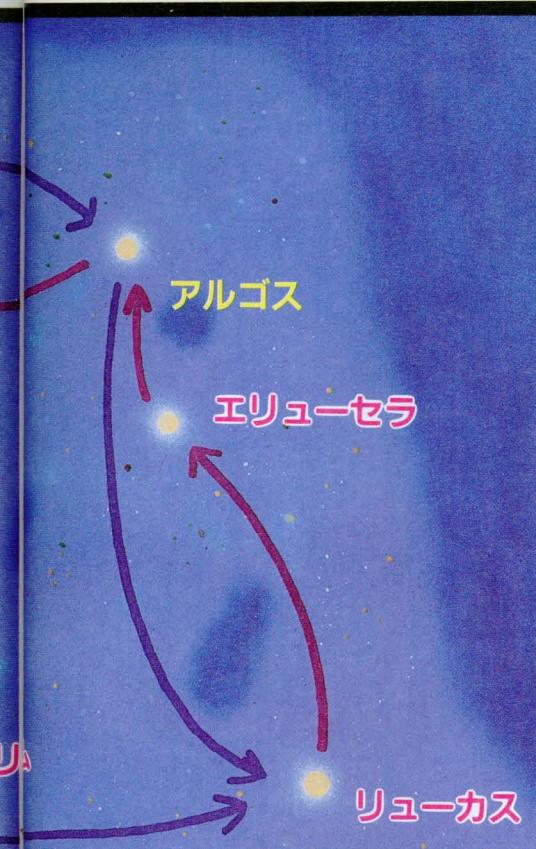
4 バドレスク占領へ

リューカスから１艦隊を出撃させ、すべての艦隊がリオヴェルデ宙域で、合流したらバドレスクの占領に向かおう。４艦隊で占領すれば、かんたんに占領できるぞ。

援軍到着。さぁ、これからが本当の戦いだ

※マップ中の星の名前はゲーム開始直後の占領状態によって、赤＝同盟軍、青＝帝国軍、黄＝中立に色分けされています。また、同盟軍の進路は赤い矢印、帝国軍の進路は青い矢印です。

同盟軍 ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる

この作戦のポイントはなんといってもリオヴェルデ宙域の戦いにつきる。ここでの戦闘はかなり熾烈なものとなるだろう。帝国軍にとって、バドレスクのすぐ南にあるリオヴェルデは南下する上での目の上のたんこぶ的存在。多くの艦隊を送り込んでくるはず。しかも駐留艦隊はアップルトン率いる第８艦隊のみという、同盟軍にとってかなり不利な状況におかれている惑星なのだ。ここを死守することができれば帝国の南下を阻止することができる。なんとしても、守りきろう。

リオヴェルデの戦いがこの作戦のポイントだ

提督を選ぶ要素は、その能力ばかりではない。位置を把握して、立てた作戦にあった所にいる人物を出撃させるのがもっとも賢いやり方といえる。さぁ自分自身で選んでみよう

ューセラの戦い
…である。帝国軍はハイネセンを
…セラ星域への進撃を開始する。
…カス、ケリムを手にすることで
…ことが出来る。
…ーン
…ーカス及びケリムを占領する。
…帝国軍基地惑星の壊滅。

↑帝国軍の勝利条件は、リューカスとケリムの占領だ

帝国軍 「エリューセラの戦い」はこう進め!

幸いなことに、同盟軍の艦隊の多くは南に駐留している。勝利条件をクリアするために南下せざるをおえない我が帝国軍にとって、これほど嬉しいことはない。我が軍の南下はそれほど困難ではないだろう。そこで作戦だが、まずバドレスクからの南下する艦隊を2つに分け、右と左に2艦隊ずつ展開させ、戦域を分散させよう。一方はリオヴェルデからアルゴスを経由し、もう一方はカザヴェルから、ケリムに展開する。リューカス近くでその両方が合流して、リューカス占領は4艦隊で行うことにする。おそらく同盟軍側はリューカスの宙域での決戦を挑んでくるだろう。リューカスへは、4艦隊で進攻し、占領行動はすばやくスピーディに行うのだ。

1 リオヴェルデ占領

→まずはリオヴェルデの占領。楽勝だぜ

まずはリオヴェルデの占領だ。ここを取ることによって、同盟軍のバドレスク進攻を食い止めることが可能になる。早々と攻め入ろう。案外楽勝で占領することができるはずだ。

2 アルゴスから南へ

→キルヒアイス艦隊には、揚陸艦を組み入れたのだ

リオヴェルデを取ったら、次はアルゴスだ。ここを取ることで同盟軍側の北上を完ぺきに抑えることができる。リューナン進攻の前線基地にもなるぞ。占領したら艦隊を駐留させよう。

3 カザヴェルへ進め

→ケリム占領の足がかりのためカザヴェルの占領

上の2つの進略作戦と同時におこなうのが、カザヴェルへの進攻だ。ここを前線基地にしておくとケリムへの進攻がたやすいものになるぞ。ケリムを占領後は放っておいてもかまわない。

4 ケリムそしてリューカス

→ケリム占領後、リューカスの占領に向かうのだ

他の惑星と違い、ケリムでは同盟軍の抵抗にあうことになる。アルゴス占領が終わっていたら、ケリム占領のために1艦隊をバドレスクから出撃させるのもひとつの手だ。

帝国軍 ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる

帝国軍のこの作戦におけるポイントは2つある。勝利条件にもなっている2つの惑星、ケリムとリューカスそれぞれの宙域における戦闘がそれだ。この2つの惑星のどちらかに至るまでは、同盟軍の反撃はほとんど見られない。どうやら同盟軍側はこの2つの宙域での決着を望んでいるようだ。特にリューカスでの同盟軍側の攻撃はかなり激しいものとなるだろう。艦隊の構成や陣形を整え、補給や補充を十分にしてから、この宙域に臨もう。さもないとかなり苦しい戦いになるぞ。

←南下後の同盟軍の攻撃はかなり激しいぞ

1ラインハルト 【未登場】
2キルヒアイス バドレスク
3ミッターマイヤー バドレスク
4ロイエンタール バドレスク
5ビッテンフェルト バドレスク
6ミュラー バドレスク
7メックリンガー バドレスク
8ルッツ バドレスク
9ワーレン 【未登場】
10フォーゲル 【未登場】
11ケンプ 【未登場】
12ファーレンハイト 【未登場】
13シュタインメッツ 【未登場】
14ケスラー 【未登場】

提督情報表示
勝利点:
帝国軍:
同盟軍:
モード: 標準

←占領行動に参加する提督と占領した惑星に駐留する提督をうまく使い分けるのもひとつのポイント。戦闘向きじゃないと思った提督は、駐留部隊のほうにまわそう

SCENARIO-4 帝国軍

同盟軍 「バーミリオンの戦い」はこう進め!

帝国軍の魔の手が、ついに我が同盟軍の首都ハイネセンのすぐそばに迫ってきた。帝国軍の魔の手をしりぞけ、バーミリオン星域を守らなければいけない。この作戦に負けたなら、もう後はないのだ。どの指令官も、背水の陣のつもりで戦いにのぞんでほしいものだ。敵、帝国軍艦隊は、ケリム、トリプラ、タッシリの3つの惑星に駐留している。1惑星ずつ順番に攻撃していこう。各惑星の手近の星から艦隊を出撃させ、速攻で占領していこう。ラインハルトはタッシリで待ち受けているはずだ。タッシリ攻略だけは総力をあげてかからなくてはいけないだろう。ここを落としたら、同盟軍に明日はないのだ。気を引き締めて戦うのだ。

↑帝国軍惑星は3か所しかない。あせらずに1つずつ占領していこう

1 ケリムを占領しろ!

まずは惑星リューカスからルフェーブル率いる第3艦隊を出撃させ、ケリムを占領させよう。同時にカルバトスからもう1艦隊援軍を出撃させ短期占領をめざすのが得策だ。

←まずはケリムの占領。カルバドスから出撃だ

2 トリプラ進攻!

ポトウィンからアッテンボロー、ハイネセンから、ヤンをそれぞれトリプラ占領にむけて出撃させよう。占領が終わったらケリム占領艦隊とタッシリ近くの宙域で合流するのだ。

←惑星の占領には揚陸艦を使うのがベストだ

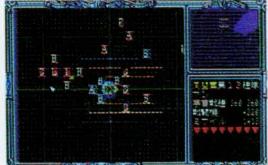
3 ヤン艦隊、北上!

そうこうしているうちに、帝国軍が同盟軍惑星の占領行動にでるはずだ。しかし、あわてててはいけない。ハイネセンが攻められている時以外は無視して、タッシリに進むのだ。

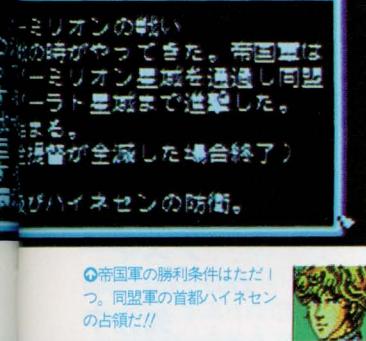
←帝国軍が占領行動に移っても放っておこう

4 タッシリで決戦だ

他の艦隊が出撃中のため、ハイネセンからは、ラインハルト艦隊ぐらいしか出撃できない。さすがの彼も4艦隊からの集中攻撃を受けるとひとたまりもないはず。一気に倒してしまおう。

←タッシリ占領後は自軍の惑星の奪還だ

トリプラ
タッシ
ポトウィン
ハイネセン
シャンプール

同盟軍 ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる

この作戦における重要なポイントはタッシリでの戦いにある。何とか帝国軍艦隊を他の惑星から出撃させるようにしむけよう。その艦隊がハイネセン以外のどの惑星を占領しようが、ほうっておけばいい。つまり、このゲームでは1シナリオ4艦隊だけしか出撃できないという条件を逆手にとって、タッシリにいるラインハルトを孤立させてしまおうというわけだ。ラインハルトさえ倒しておけば、このシナリオは勝ったも同然。タッシリ占領後、ゆっくりと占領された惑星を取り戻せばいいのだ。

←タッシリではラインハルトとの戦いが待っている

←このシナリオには全ての提督が登場する。同盟軍は持っている惑星が多いため、提督の位置がかなり散らばっている。だから、要所要所で、ワンポイント的に使い分けてみるのもひとつの方法だ

⬆帝国軍の勝利条件はただ1つ。同盟軍の首都ハイネセンの占領だ!!

帝 国 軍 「バーミリオンの戦い」はこう進め！

いよいよ最後の決戦の時がきた。この戦いに勝利すれば長かった反乱軍との戦いも終わりを告げることとなるだろう。同盟軍と名乗る反乱者の本拠地ハイネセンはもう目前だ。ハイネセンさえ落とせば、同盟軍も反逆ののろしを消さざるをえなくなるはずだ。そしてこの戦いは私、ラインハルトにとっても宿敵ヤン・ウェンリーとの決着をつける大事な戦いでもある。各指令官および兵士諸君には、名誉ある帝国軍の兵士として恥じないような戦いを期待する。ハイネセンだ。ハイネセンさえ落とせば戦いは終わるのだ。敵も総力を上げて立ち向かってくることだろうが帝国の威信をかけて、反逆者たちとの戦いにのぞんでくれたまえ。

➡まずはポトウィンの占領だ。ハイネセンへの足場を作り出すのだ

1 ポトウィンへ進め

ハイネセン宙域での戦いは激しいものになることが予想される。それに備える意味でもポトウィンの前線基地化を図ろう。トリプラから艦隊を出撃させるのだ。

➡ケリムからカルバドス占領に出撃。これで前線基地は確保した

2 カルバドス進攻！

惑星カルバドスもハイネセン攻略の足がかりとなりえる惑星のひとつだ。ケリムから2艦隊出撃させ、早々に占領してしまおう。戦略上、重要なポイントになるはずだ。

➡タッシリからはラインハルトの出撃。帝国最強艦隊の力をみせよう

3 ラインハルト出撃！

タッシリからはラインハルト艦隊を出撃させよう。ルドミラ要塞付近で敵と遭遇してもかまわずに、カルバドスを目指そう。2惑星の占領が完了した後、ハイネセンに攻め込むのだ。

➡ハイネセンの攻防は同盟軍の死活に関わる。敵は必死だ。

4 ハイネセンで決戦だ！

ハイネセン宙域の戦いは激戦だ。ポトウィン、カルバドスの2つの惑星を補給基地としてうまく使えば、戦いは楽になる。この2つの惑星には艦隊の駐留を忘れないようにしておこう。

帝 国 軍 ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる

この作戦のポイントはハイネセン進攻時の補給路の確保にある。

ハイネセンは帝国軍惑星からかなり離れたところに位置するため補給が困難になっている。そのため進攻にあたっては、あらかじめ補給路を確保しておく必要がある。そこでまず、カルバドス、ポトウィンの両惑星をあらかじめ占領しておく。そして、反乱を防ぐため、それぞれ1艦隊ずつ駐留艦隊をおき、ハイネセン占領の前線基地として使用するのだ。これで、補給の心配なくハイネセンの占領行動がおこなえるはずだ。

⬅前線基地からの補給の有無が全てを決定するぞ

⬅このシナリオに、帝国軍の惑星は3か所しかない。その3か所から、どの提督、どの艦隊を出すかによって戦いはかなり違ったものになってくる。ここは能力を重視したほうがいいだろう。

SCENARIO 5

帝国軍

本格的海戦シミュレーションゲーム

フリートコマンダーII
黄昏の海域

よりグレードアップしてやってきたフリートコマンダー。リアルな海戦シミュレーションに、ハマりまくれっ!!

アスキー
☎03-3486-8080
発売中

媒体	(ディスク)♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	9,800円

ターボRの高速モード対応／マウス対応

プロトン帝国海軍指令長官となり、アルゴン連邦を倒せっ!!

プロトン帝国の存亡をかけた海戦が、いま始まろうとしている。敵は憎っくきアルゴン連邦だ。プレイヤーは、プロトン軍の海軍指令長官となり、指令本部から与えられた命令を、速やかに遂行しなければならない。

命令は、「敵艦隊全滅」や、「敵の空母を破壊せよ」など、選んだシナリオによって変わってくる。また、実際の戦闘プレイでは、敵の動きがまったくわからないという画期的なシミュレーションシステムなのだ。

レーダーで、自軍ユニットから緑の線を出し、敵を発見する。PHOTO(フォト)モードでは、ユニットが大写しになり、移動や攻撃をする。せっかく敵をレーダーに捕らえても、近づいてみたら移動の後だった、なんてマヌケな目にあうのも、リアルな感じでいいよね。

昼夜、天候の変化も、グラフィックで示され、戦況にも大きくかかわってくる。まさに実戦そのものの感覚でプレイできるぞっ!

レーダーモード

敵の動きを知るには、このレーダーモードを使う。青色で示された自軍ユニットからレーダーを出し、赤い点で敵を写し出す。自軍艦隊の編成状況もこのモードで把握しておこう。

自軍の配置がどのようになっているか、どのように進んで行くか、など戦略を練る。カーソルをユニットに合わせれば、そのユニットの状況が右側のウインドウに表示され、そのユニットからレーダーが出る

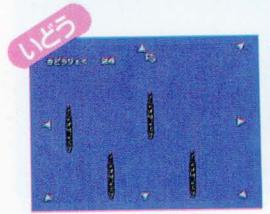
晴天

晴天のときは、レーダーの範囲も広いが……

荒天

天気が悪くなると、レーダーの効力が弱くなるぞ

PHOTOモード

自軍ユニットを動かすときに使うのが、このモード。レーダーモードで選んだユニットが大写しになって、移動や攻撃などの命令を与えることができる。効率よく動かすようにしよう。

ユニットの機動力の範囲内ならば、いくらでも移動や攻撃をすることができる。でも、全体のバランスを考慮したコマンドを与えないと、バラバラの編隊になってしまうぞ。右上のウインドウに全体マップが表示されているから、よく戦略を考えて命令しよう

いどう

左上に機動力の数値が表示されている

けってい

移動したいところまで透明になって進む

自軍のユニット性能を把握し、戦略を練ろう!!

自軍の軍備を知るには、艦隊表か性能表を見ればいい。レーダーモードからも、PHOTOモードからも表示させることができるぞ。

各ユニットには、それぞれ特徴があって、いろいろなデータも細かく設定されている。

艦船は、全部で7種類、航空機は3種類のタイプがあり、そこからさらに艦型などの種類に分かれる。それらすべてを合計すると、ゲームに登場するユニットは、自軍だけでも、なんと34種類にもなる。

ここでは、次で説明するシナリオゲームに登場する18機種を紹介するけれど、これだけでも覚えるのに相当苦労しそうだ。

最初は、細かい設定などをいちいち考えるのはやめて、移動や攻撃のために消費していく機動力や、武装の種類と、それぞれの攻撃力、ユニットの耐久力くらいをおおまかにつかんでおけばいい。細かいことは、ゲームを進めていくうちに自然に覚えられるから心配いらない。

CLASS	TYPE	NAME	POWER	MOVE	TRANS	ENERGY
航空母艦	戦闘空母	赤城	400	20	3部隊	—
航空母艦	戦闘空母	加賀	400	20	3部隊	—
航空母艦	中型空母	蒼龍	300	20	2部隊	—
航空母艦	中型空母	飛龍	300	20	2部隊	—
巡洋戦艦	金剛型	榛名	340	25	—	—
巡洋戦艦	金剛型	霧島	340	25	—	—
重巡洋艦	利根型	利根	220	25	—	—
重巡洋艦	利根型	筑摩	220	25	—	—
軽巡洋艦	川内型	神通	130	27	—	—
軽巡洋艦	川内型	長良	130	27	—	—
駆逐艦	一等甲型	野分	80	30	—	—
駆逐艦	一等甲型	嵐	80	30	—	—
駆逐艦	一等甲型	萩風	80	30	—	—

性能表 航空機 終了

←これが艦隊表。自軍のデータをまとめて見ることができる。どの艦が弱っているかも一目瞭然だぞ

戦艦

耐久力と防御力、攻撃力が優れた最強ユニット。機動力が低いのが難点。このほかに伊勢型、大和型がある。

長門型

耐久力550・防御力150・攻撃力140・機動力20・対空(航空機に対する攻撃力)15
かなり有能な戦艦だ

扶桑型

耐久力380・防御力80・攻撃力110
機動力15・対空10
平均的能力を持つ戦艦

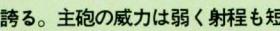
巡戦

耐久力、防御力、攻撃力は戦艦並の数値をもち、しかも機動力がそこそこある。かなり有力なユニット。

金剛型

耐久力340・防御力80・攻撃力120
機動力25・対空10
唯一の巡洋戦艦。使い道もたくさんある

耐久力はHPのようなもので、敵の攻撃を受けると減っていく。耐久力が下がれば機動力や防御力も、同時に下がってしまう。機動力は1ターンごとに最大値まで回復するが、耐久力がゼロになった艦は沈没となる。武器は、ターンが進んでも数値は回復しない。

重巡

戦艦の次に攻撃力の高いユニット。戦艦のように機動力は低くないので戦力は高い。他に最上型がある。

利根型

耐久力220・防御力40・攻撃力70
機動力25・対空10
重巡洋艦としては攻撃がやや弱い

妙高型

耐久力240・防御力50・攻撃力85
機動力20　対空10
機動力がいまいちなのが難点

軽巡

駆逐艦に次ぐ高速艦。駆逐艦より攻撃力や耐久力があり、偵察隊向き。他に阿賀野型がある。

川内型

耐久力130・防御力20・攻撃力50
機動力27・対空5
魚雷を60発もっている

天竜型

耐久力140・防御力20・攻撃力40
機動力25・対空10
魚雷は150発。特攻に有利

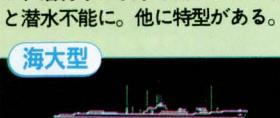
駆逐艦

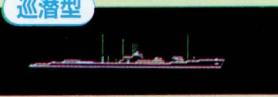
ユニット中最高速を誇る。主砲の威力は弱く射程も短いが魚雷の威力は絶大。他に一等乙型、一等丁型あり。

一等甲型

耐久力80・防御力10・攻撃力35
機動力30・対空10
魚雷を100発もっている

一等型

耐久力50・防御力10・攻撃力25
機動力30・対空5
魚雷を60発もっている

一等丙型

耐久力110・防御力15・攻撃力35
機動力32・対空15
魚雷140発は駆逐艦中最高

一等特型

耐久力90・防御力15・攻撃力35
機動力30・対空10
魚雷は120発。平均的駆逐艦

空母

航空部隊を搭載する。戦闘空母以外は戦闘向きでない。他に大型空母、大鳳型、信濃型、護衛空母がある。

戦闘空母

耐久力400・防御力100・攻撃力60
機動力20・対空10
3つの航空部隊を搭載する

中型空母

耐久力300・防御力25・攻撃力0
機動力20・対空10
航空部隊は2つ搭載。攻撃力なしはつらい

航空機

航空機に対しては絶大な攻撃力がある。爆撃、攻撃機は、戦艦に対しても威力を発揮する。

戦闘機

零戦21型。耐久力10
防御力0・機動力35・対空4
燃料(移動で消費。空母着艦で回復)400
この他の戦闘機に、零戦52型、250キロ爆弾をもつ烈風がある

爆撃機

99式艦爆。耐久力6
防御力0・機動力30・対空0
燃料30・250キロ爆弾2発
戦闘機とは逆に、対地、対艦用の戦闘に有利。急降下爆撃ができる。他に彗星、流星改がある

攻撃機

97式艦攻。耐久力7
防御力0・機動力30・対空0
燃料250・250キロ爆弾4発
800キロ爆弾1発・魚雷1発
爆撃機と同じく航空戦に弱い
他に天山がある

潜水艦

浮上中は能力も低いが、潜行中は攻撃も受けにくく有利。電力がなくなると潜水不能に。他に特型がある。

巡潜型

耐久力40・防御力5・攻撃力15
機動力26・電力(潜水能力)80・対空5
魚雷60発をもつ。偵察用にいい

海大型

耐久力45・防御力5・攻撃力20
機動力26・電力100・対空5
魚雷は80発もっている

ゲームモードは2つ。全部で20のシナリオがあるぞ

ゲームのモードは、キャンペーンゲームとシナリオゲームの2つがある。

キャンペーンゲームには、15のシナリオが用意されていて、1つをクリアするたびに、次のシナリオへ進める、という設定になっている。進め方にはいくつものルートがあって、たとえばシナリオ0をクリアすると、マップ上にはシナリオ1と2が表示されて、どちらにも進めるようになる。その後もルートは分かれていく。

シナリオゲームのほうはマップ上を進んで行くのではなく5つのシナリオが用意されていて、どれからでも挑戦できる。

つまり、全部で20のシナリオが楽しめるってわけ。

キャンペーンゲーム

左上に、赤く点滅するマーカーで、シナリオを選ぶんだ。いまは1つしかないけど

シナリオゲーム

5つのシナリオ。当然、数字が大きいほどむずかしくなっていく

ユニット移動の戦術が最重要ポイントだっ!!

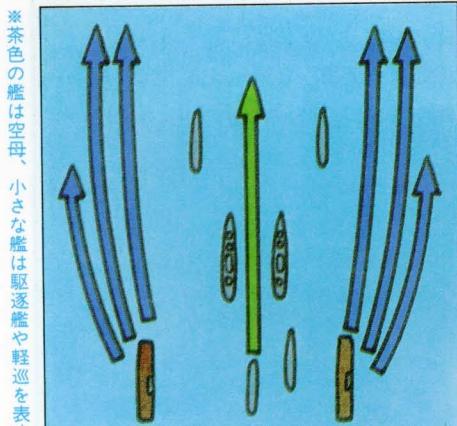
自軍のユニットをどのように動かして敵を見つけ、敵と戦闘していくか？　ここでは基本的な戦術について考えてみよう。

まず、最初にすることは自軍の陣営を固めること。空母など攻撃力のないユニットは、なるべく、戦艦など、攻撃力の高いユニットの近くに配置して、攻撃を受けにくくする。駆逐艦なども、あまり機動力にまかせて単独行動をとらせるのは危険。とにかく、ユニットはなるべく固まって行動するのが望ましい。

また、前方に島などがある場合は、なるべくそれに隠れるように(敵方から見て)移動しよう。敵の動向を知るには、潜水艦などを潜行させ、索敵するのがいいだろう。

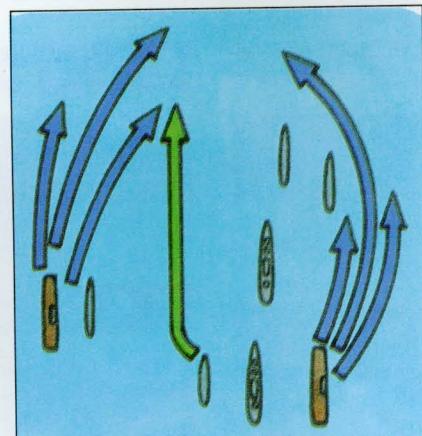
次に、一般的な戦術パターンを3つ紹介するぞ。

敵の動きは常に確認しておこう

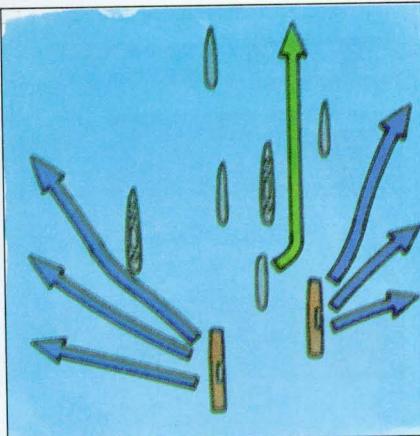
ユニットの移動をしたら、必ずその場で索敵をするクセをつけよう。敵軍も、こちらと同じように移動しているわけで、前のターンで敵がいなかったからといって、次もいないとは限らないのだ。

索敵モードは、機動力も消費しないし、いつでも気軽に(？)できる。めんどくさがらずに、常に実行しよう!

PHOTOモードでは、メッセージで敵の存在を知らせてくれる

サン・アタック戦法

艦隊戦術のなかでは最もポピュラーな戦法だ。空母から飛び立つ航空機が左右から。駆逐艦は、重巡や戦艦を守るように前に出る。

※茶色の艦は空母、小さな艦は駆逐艦や軽巡を表す

重巡や戦艦は、大事な戦力。航空機や潜水艦などに攻撃を受けないように注意しよう。いざ、戦闘になったら、頼りになるヤツだぞっ

ベア・ハンド戦法

熊の手のように敵を包囲するところから名づけられた、奇襲攻撃用の戦法だ。航空機や機動力のある艦を、敵の後方に回りこませる。

敵の大群に攻められているように見えるけど、実はこっちが敵艦を包囲してるんだよ。こうなればもう、こっちの勝ちだね

フィッシュ・ボーン戦法

魚の骨のように、空母からガンガンと航空部隊を飛ばして、敵を左右と正面から攻めていく。航空機に余裕があるときは、これで!

どちらかというと上級者向きの戦法だ。でも、こうやって航空機で敵の空母を攻撃するのって、かなりの快感なんだよね!

シナリオ1は、こんな感じで進んでいくぞ!!

それでは、実際にゲームをプレイしながら、進行を説明していくことにしよう。

ただし、これはあくまでも参考として役立ててほしい。キミが実際にプレイするときは、もちろん天候などの状況も違うだろうし、敵の動き方や配置なんかもこっちにあわせて変わってくるんだ。

そこがまた、このゲームの面白さでもあるんだけどね。

シナリオ1を選択しよう

まずはゲームモードを選択しよう。とりあえずは、シナリオゲームの1をプレイしてみることにするぞ。

これは初級練習用のシナリオで、艦隊の規模も小さいんだ。初めてプレイするにはもってこいってヤツだね。

↑「水雷戦隊」というシナリオを選ぶ

指令と自軍備、敵軍備をチェック

指令本部からのメッセージが届いた。いよいよ戦闘開始だ。敵軍全滅が、このシナリオの勝利条件だ。

まずは自軍の艦隊表と性能表をじっくりと見て、どんなユニットがそろっているかそれぞれの能力も併(あわ)せて把握しておこう。

↑本部からのメッセージ。いかにもだね

↑艦隊は全部で11と、少なめだ

↑性能表で、各艦を詳しくチェックだ

島の左右に偵察を飛ばせ!!

中央の島に隠れるようにしながら、全艦をまとめて移動していこう。潜水艦2隻だけは別行動をとらせて、島の左右に潜行させる。敵の動きを索敵でチェックするんだ。

とりあえず、この隊形で、敵の出現を待つことにしよう。

↑自軍艦隊を固めておくのは序盤戦の鉄則だね。島などに隠れながら進んでいくのは、いかにもリアルシミュレーションしてて気分がいいのだ

↑潜水艦を島の左側へ移動させる

↑右側にも1隻配置して、と

敵軍発見、ついに戦闘開始だ!!

索敵に敵がひっかかったら、すぐに他の艦隊もその現場に直行しよう。索敵用の潜水艦は、前線から遠ざけておくほうがいいぞ。戦闘のほうは、戦艦や駆逐艦にまかせておこう。リアルなアニメ戦闘の始まりだ!

手に汗にぎる攻防だ!!

↑敵に照準をあわせると、敵のデータが表示される。ビビらずに立ち向かおう

激闘は果てしなく続く……

1度戦闘が始まると、その後はもう、はてしなく戦闘が繰り広げられていくことになる。

敵も、こちらに総攻撃をかけてくるし、こっちも負けちゃいられないぜ。

しかし、ここであせっては負け。こういうときにこそ冷静な判断力が必要になってくるんだ。

いかに効率よく敵を倒していくか、攻撃方法など、兵器の使い方も重要なポイントになってくるぞ。

なるべく敵を囲みこむように逃がさないようにしよう。

↑激しい戦闘で、艦隊もバラけてきた

↑潜水艦の魚雷攻撃だっ

ついに敵軍全滅!やったね!!

さて、優秀なる作戦と、戦闘部隊の奮闘により、自軍艦隊はかなりの残機数を残しながら、ついに、敵艦隊の最後の1隻と対戦することになった。

もはや、ここまでくれば、当方が負けるなど考えられない。じっくりといたぶってやっつけてやろう。そして、見事、任務を完了した暁(あかつき)には、うれしい指令本部からのメッセージが待っているんだ。さあ、次はシナリオ2へチャレンジだ!

↑こいつが最後の敵となった、かわいそうな軽巡洋艦、マーブルヘッド

↑このメッセージが聞きたくてここまで頑張ってきたようなものだもんね!

MSXのシミュレーションゲームはまかせなさい！

ファン
ストラテジー

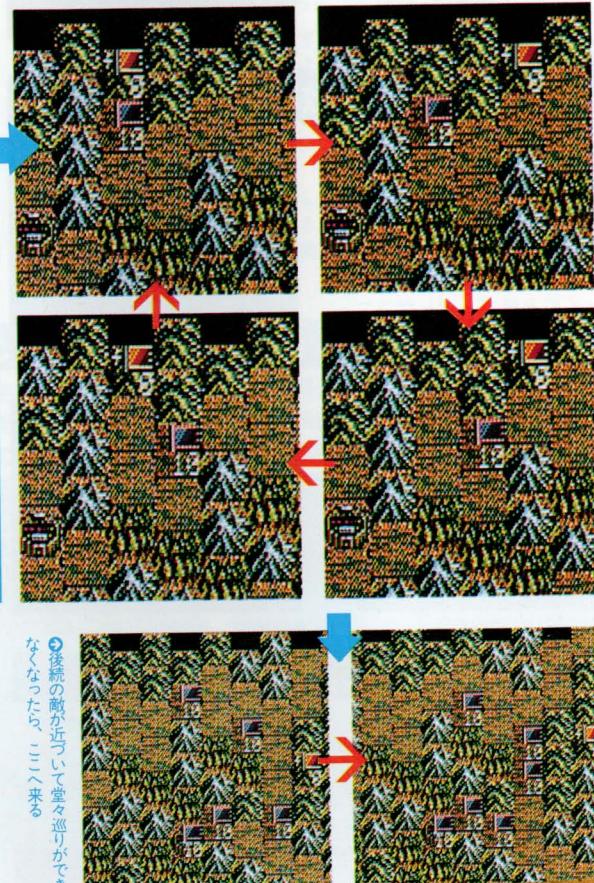
FAN STRATEGY

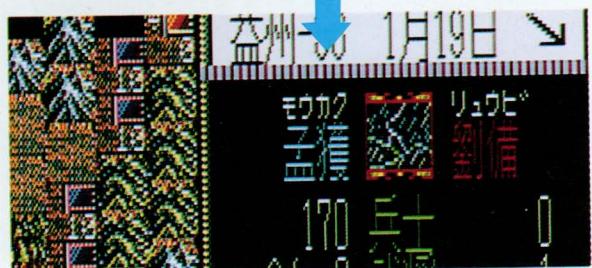
中国の農村っていうと、ベトナム戦争ものの映画に出てくるようなのを想像しがちなのですが、中国ってもっと北にあるんだよなー。でもまあ、大陸は広いんだし、べつにいいか。

三国志II

劉備のおいしい技　□福岡県・緒方和敏

初期状態では各武将の機動力が２しかないので、ゲーム開始後いきなり兵０の武将で兵糧攻めにする

手　順

シナリオ5・上級・史実モードで、

33国
①楊洪（ようこう）で70徴兵。劉備（りゅうび）・鄧芝（とうしば）に100ずつ、諸葛亮（しょかつりょう）に90配分する②蔣琬（しょうえん）・馬良（ばりょう）を35国へ移動させる③鄧芝・法正（ほうせい）・簡雍（かんよう）・費禕（ひい）に何かさせる（施し・訓練など）④残りを34国へ

34国
①尚挙（しょうきょ）で劉備・諸葛亮・龐義（ほうぎ）に兵を100ずつ配分②龐義を41国へ移動させる（金100、米100）③残りの武将は、1人ずつ金０・米１を持って36国に攻めこむ

⬆33国から劉備または太守要員と何人かの兵０の武将を34国へ移動させ、再編成の後、41国を取る

⬇兵０の武将を金０・米１で攻めこませ、写真の位置に配置する

⬅最初の敵が隣接するまで待機した後、２つの山を行ったり来たりすると、しばらく堂々巡りを続けられる

➡後続の敵が近づいて堂々巡りができなくなったら、ここへ来る

⬅敵の機動力が２しかないので、山を利用して１日稼ぐことができるのだ

⬅このときは19日で終わったが、20日以上粘れることもある

▶戦い方

敵の機動力が2しかないのに対して、兵０の武将の機動力は訓練度が低くても6あるので、基本は、山を利用してできるだけ逃げ回るということだ。うまくやれば武将１人につき16～20日くらい逃げ回れる。詳細は写真参照。

しかし、敵の兵糧が１か月ぶんを切ると初期配置が変わるので、１人の武将で8日くらいしかもたなくなる。したがって、敵の兵糧が兵力を切る直前でいったん退却するといい。もっとも、例えば5日目にそうなった場合、退却すべきかどうか迷うだろう。その後9日以上粘ることが可能なら退却すべきではな

 今月のプレゼント　三国志IIの緒方クンにはテレカ。ちょいネタの人にはなにもなし。悪いけど……。

い。

瘫柔は寝返りやすいので、最後に攻めこませるのがいい。瘫柔を使わずに勝てればそれでいいし、寝返ること自体は問題にならないので、必要なら使うべきだ。最悪なのは、敵の兵糧が1か月ぶんを切った途端に寝返るというケース。

なお、場合によっては、35国から王伉の兵を0にして攻めこむことも必要。

35国の米の初期値が350以上だと、1月中に取れないこともあるだろうが、2月に入ると、敵の機動力が上がっているので1回に減らせる米の量はかなり少なくなる。34国からでも35国からでも4日目には退却しなければならない。3月に入ると、さらに少なくなるが、2月中に取れないということはまずない。

▶実　験

数回試して1度だけ失敗した。原因は、引き抜きによって41国の武将が増えたことだ。もっとも、失敗といっても写真に示した戦い方ができなくなっただけで、根気よく続ければ取れないわけではない。

36国でコンピュータが1月に訓練するとつらいが、1月に訓練することはないようだ。再編成も1月にやることはないようだが、あったとしてもかえって楽になる可能性もある。

36国の米の初期値は266～395だったが、これを越える値になることもあるかもしれない。

▶コメント

原理的には、1日目に敵に接触されない状況ならどんな国に対しても、またゲーム開始直後でなくても使える作戦だ。ただ、問題はやる気になれるかどうかだろう。

退却が失敗すると困る状況で使う場合のために、投稿者の示した条件を紹介しておこう。

①武力60未満の武将は使わない
②敵が接触するまえに退却する
③ただし、①については武力98の馬超でさえ捕まったことがあったことを付け加えておきたい（武力が高いほど捕まる確率が低いという説については、担当者はかならずしも信用していないのだ）。

↩堂々巡りがほとんどできないこともあるので、そのときは、できればここへ来るともっとも時間が稼げる

↩火計を使っても、たいていは失敗するかすぐに消えてしまうが、失敗しても困らないので、とにかくやってみよう

↩このパターンでは、15日か16日ぐらいまで粘ることができる

↩敵の兵糧が1か月ぶんを切る直前、いいかえると兵力の値を切る直前にいったん退却することも場合によっては有効

↩↑敵の兵糧が1か月ぶんを切ると、初期配置が変わるので、こちらも初期配置を変えることが必要だ。真下の敵より右下の敵に注意すること。このパターンでは8日くらいしかもたない

↑敵の米の初期値が大きいと、35国からも攻めこまなければならないが、こちらはひたすら待機するのみ

↩たいていは1月中に取ることができるが、2月以降は34国から攻めた場合より35国から攻めた場合のほうが長持ちする

ちょいネタ伝言板

■三国志II

★3月号「月に3人の知力を上げる」に関連して、命令の順番は太守の知力・武力・魅力の合計が高い順です。ただし、本国はかならず最初で、戦争のあった国は最後。（by「雷」の者・愛知県）

★「忠誠度の低い武将に多くの兵を持たせて攻めこみ、寝返らせる」というのを繰り返し、兵糧攻めにする（編集部注：いつも寝返ってくれればいいがどうだろう？）。（by後藤聡志・宮城県）

★史実モードで、馬超などは忠誠度10くらいでも引き抜けないが、敵中作敵なら可能（編集部注：未確認だが複数投稿あり）。（by小田泰智・新潟県）

★攻めこむ国の太守の武力が高いとき、その太守に偽書疑心をかけると太守が変わる。序盤で兵0の武将が太守になると特においしい（編集部注：かならず変わるだろうか？）。（by砂畑尚徳・愛知県）

★共同作戦のとき、勝つ直前に退却して同じ月にもう一度攻めると、共同作戦の礼をしなくていい（編集部注：総合信用度に影響があるかもしれない――下がるのではなく、上がるはずが上がらない）。（by藤波正紀・三重県）

★同盟国から援軍のある国を、同じ月に何度も攻めて援軍が来たら退却すると、援軍へのお礼で敵の食糧が減るので兵糧攻めにする。（by趙雲子龍という男・千葉県）

★敵国に隣接していない国に忠誠度の低い武将ひとりだけを置き、金も兵糧もほんの少しにしておくと、その内引き抜かれるので、引き抜いた国からの輸送品を奪い取る（編集部注：未確認）。（byターボ・北海道）

■戦国群雄伝

★忠誠度の低い武将も総大将にすれば絶対に裏切らない（編集部注：「絶対」という点については責任が持てない）。（by蒲生裕史・鳥取県）

★文化度を999にする場合、商業が999になったら空白地にして他国に取らせ、取り返すときできるだけ長く町に入っていると商業が下がるので、また文化度を上げることができる。（byロードス島くれ!!・石川県）

☆「ストラテジー」への投稿募集中！　応募要項の詳細は97ページ

読者アンケート

●掲載ソフト24本プレゼントつき！●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で24名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは4月30日必着。当選者の発表は6月8日発売の本誌7月号の欄外でおこないます。

[1] あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

[2] 今後、MSXturboRを買う予定がありますか([1]で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

[3] 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合をふくむ)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム
⑧マウス
⑨どれも持っていない
⑩その他(具体的に記入)

[4] 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。[3]の番号で答えてください。

[5] MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム
②プログラミング
③パソコン通信
④ワープロ
⑤CG
⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス
⑨学習
⑩その他

[6] 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

[7] 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

[8] 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

[9] 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

[10] 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

[11] あなたの持っているMSX／2／2+／turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)
③PCエンジン
④PC88系
⑤PC98系(PC286もふくむ)
⑥FM7／77系
⑦X68000(X1もふくむ)
⑧ゲームボーイ
⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

[12] あなたがふだん読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

[13] 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。
①妖城伝II ②危険地帯 ③ブーゲ星人 ④棒立て一番星 ⑤グルリン ⑥RETORT OF SLIME ⑦GREEN WALL ⑧TANK BATTLE ⑨潜水艦ゲーム ⑩オイルショック'91 ⑪TWIN BALL ⑫CRACKS ⑬遠浅の海の戦い ⑭FUNNY◆BOY ⑮どれも気にいらない

[14] 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。
①どうくつ ②ワープ ③へんな音 ④「三国志II」魏のテーマ ⑤CLUB'S ⑥「ワードナーの森」よりショップ ⑦静かな海を渡る ⑧超音速ヘリ・エアーウルフ ⑨雷王子、失恋の嘆き ⑩ドラえもんのBGM ⑪エア・バスターSST ⑫どれも気にいらない

[15] 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かを明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	掲載ページ
1	提督の決断	特別付録
2	銀河英雄伝説II	22
3	聖戦士ダンバイン	108
4	ゴルビーのパイプライン大作戦	112
5	ピーチアップ総集編	113
6	星の砂物語	114
7	ディスクステーション24号	136
8	ピンクソックス5	137

表2 今月の記事

No.	記事
1	表紙
2	春のMSXシンポジウム
3	<FAN SCOOP>信長の野望・武将風雲録
4	<FAN ATTACK>エメラルド・ドラゴン
5	<FAN ATTACK>銀河英雄伝説II
6	<FAN ATTACK>フリートコマンダーII
7	FAN STRATEGY
8	BASICピクニック
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>ファンダムスクラム
11	<ファンダム>マシン語の気持ち
12	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
13	FM音楽館
14	ゲーム制作講座
15	THE LINKS INFORMATION PAGE
16	パソコン通信はじめの一歩
17	<FAN ATTACK>聖戦士ダンバイン
18	<FAN NEWS>ゴルビーのパイプライン大作戦
19	<FAN NEWS>ピーチアップ総集編
20	<FAN NEWS>星の砂物語
21	FFB
22	ゲーム十字軍
23	ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト
24	AVフォーラム
25	記憶のラビリンス
26	DMfan
27	いーしょーくーはまだかいな!?
28	ソーサリアン移植計画
29	ON SALE
30	COMING SOON
31	FAN CLIP
32	<特別付録>提督の決断・戦略マニュアル

表3 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	スーパーヒッポン
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ2
9	ウィザードリィ3
10	MSXView
11	F-1スピリット
12	F1道中記
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	ガリウスの迷宮
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説
21	銀河英雄伝説II
22	クォース
23	グラディウス2
24	グラフサウルス
25	クリムゾンII
26	クリムゾンIII
27	激突ペナントレース2
28	コラムス
29	ゴルビーのパイプライン大作戦
30	サーク
31	サークII
32	ザナドゥ
33	沙羅曼蛇
34	三国志
35	三国志II
36	THEプロ野球激突ペナントレース
37	シードオブドラゴン
38	シャロム
39	シュヴァルツシルト
40	シュヴァルツシルトII
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	スペース・マンボウ
45	聖戦士ダンバイン
46	ソリッドスネーク
47	大航海時代
48	ディスクステーション各号
49	DPS SG
50	提督の決断
51	ティル・ナ・ノーグ
52	デ・ジャ
53	電脳学園III
54	ドラゴンアイズ
55	ドラゴンクエストII
56	ドラゴン・ナイト
57	ドラゴン・ナイトII
58	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
59	にゃんぴ
60	信長の野望<全国版>
61	信長の野望・戦国群雄伝
62	信長の野望・武将風雲録
63	ハイドライド3
64	パロディウス
65	ピーチアップ各号
66	ピーチアップ総集編
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンタジーIV
70	ファンダムライブラリー各号
71	ブライ上巻
72	フリートコマンダーII
73	FRAY
74	星の砂物語
75	魔導物語1-2-3
76	MIDIサウルス
77	夢幻戦士ヴァリスII
78	野球道II
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英傑伝
82	ルーンワース
83	レイ・ガン
84	ロードス島戦記
85	ロードス島戦記・福神漬

●3月号の当選者発表は63ページからの欄外で発表しています。

ドラゴンアイズ

話題沸騰・戦慄内容！

美少女A.D.V. 真髄の感動・

91年1月PC9801V～版発売中！2月PC8801SR～版発売！
3月MSX2/2＋版・X68版発売！各定価6,800円。

●大人気の美少女ゲーム。そのブームの発信地として常に読者に美少女ソフトの楽しさをアピールしつづけてきた月刊テクノポリス。その大人気コーナー「レモンちっく・ワールド」でつちかったキビしくもあたたかい目が作った、美少女ゲームの真髄！
●すでにテクノポリス本誌で大好評の「ドラゴンアイズ」を原作に、さらに練り上げたシナリオがきっとゲーマーの心をつかんで放しません。
●シリアスな場面にはそれにふさわしいマジなメッセージ。かろやかなシーンには、遊び心がいっぱいのキャラ達のセリフが、絶対大満足。メッセージデータだけで当然1メガを超えます。
●美少女ゲームの命ともいえる200枚を超えるゲーム画には、トップグラフィッカーをおしみなく総動員。最高レベルの着色技術はテクノポリスならでは。
●そしてスーパー・レベルのBGM音楽。オープニングからエンディングまで、設定を大事にした音楽づくりが、25曲を超える新曲をディスクに押し込んでしまいました。流れるリズムを大事にした美少女ゲームの新トレンド。

皇女アイネスと育った一角狼ジエア。平和な惑星ガールドリア。しかし皇子クリンドがある日突然姿を消した。身代金目あての誘拐か？それとも、不穏な計略の前ぶれか？日がたつにつれ、皇子行方不明はその波紋を広げてゆく。そして他の国々を巻き込む大戦の危機に直面する。一角狼ジエアはアイネスを守る女衛士フリッカや各国の美女達の助けを借りて、皇子捜索に向かう。惑星大戦は回避できるのか？運命を開く"渡り星"とは？そして最後に現れたドラゴンアイズ！

マウスをBASICで使って遊ぶ

BASICテクニック

#23 マウスによるチャネリング

このところ、パソコンの入力機器の主役となりつつあるマウス。BASICプログラムのなかでマウスを使うための基礎知識とちょっとした神がかり。

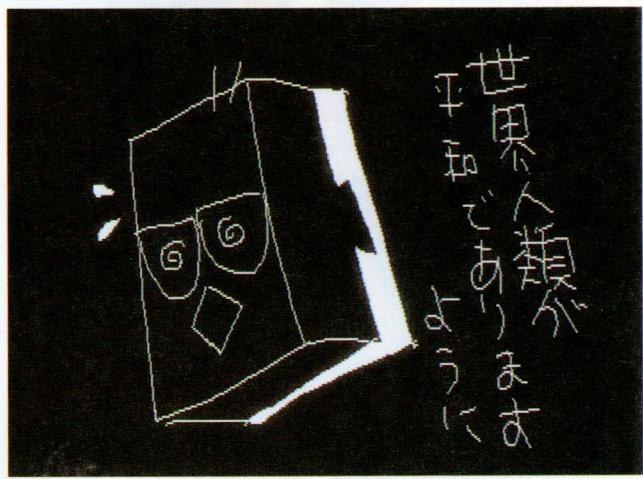
マウス　左右のクリックを耳に見立てるとネズミに似ているので、この名がある。しかし、最近は、四角いマウスも多く、とてもネズミには見えないものもある。
100匹目のサル　有名なライフ・サイエンティスト、ライアル・ワトソンの代表的著作『生命潮流』(工作舎)に出てくる話。宮崎県の幸島(こうじま)にいる野生のサルの群で、1匹のメスザルが砂のついたイモを海水で洗って食べたのがはじまり。その技術を身につけたサルが一定数に達したとたん、とつぜん爆発的に広がりはじめ、遠く高崎山のサルにまで伝わったという。幸島のサルは京都大学が長年研究していることでも有名。
シェア　share 占有率。あるものが全体に占める割合のこと。
PAD関数　PAD(12)～PAD(14)はポート1のマウス(またはトラックボール)用、PAD(16)～PAD(18)はポート2のマウス(またはトラックボール)用だが、ほかにも、PAD(0)～PAD(3)がポート1のタブレット用、PAD(4)～PAD(7)がポート2のタブレット用、PAD(8)がライトペン用になっている。
左ボタン　マウスをジョイスティックポートに差しこむとき(またはMSXの電源を入れるかリセットしたとき)左ボタンを押しているとマウスがジョイスティックになってしまう。これをマウスのジョイスティックモードという。

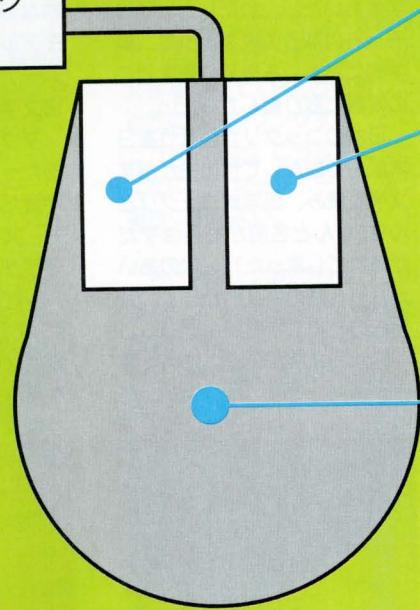
マウスの制御にまつわる5つの関数

なんとなく、最近、マウス圧というか、マウスのにおいというか、とにかくそういったものを感じてはいたのだ。ただ、こういう「感じ」というのは、たんにストレスがたまっているだけだったり、虫歯になっているだけだったりして、それほど信頼性の高いものではない。

しかし、マウスの大群がすぐ近くまで来ているようなゾワゾワした感覚に押されて、わたしは真夜中の編集部でデータを調べた(べつに昼間でもよかったのだが)。調べたのは、1991年3月号の読者アンケート1000枚の集計結果。プレゼントの抽選をすませたあと、毎月、アンケートハガキから1000枚抜き取って集計しているのだ。

■354人目のマウス・ユーザー

この資料によると、マウスを持っている人は1000人のうち354人もいる。つまり、MSXユーザーの35パーセントがすでにマウスを持っているわけだ。

1年まえは……と思い立って、去年の3月号のアンケート集計結果を掘り出してみた。1000人あたり254人。偶然にもきっかり100人のちがいだった。

1年間のあいだに、マウスは「シェア」を10パーセントも伸ばしていたのだ。

増えた人数が100人という偶然もあって、わたしは「100匹目のサル」という話を思い出した。砂のついたイモを海水で洗って食べるという、サルにとっての新しい「技術」を習得したサルが

↑リスト1によるお絵描きサンプル。練習30分、所要時間2分。マウスマット使用

100匹目に達したとたん、その技術は爆発的に広がり、遠くのサルの集団にまで伝わってしまったというエピソードだ。もちろん、ここでの「100匹」という数字はあくまで仮の値だ。

いずれにしろ、3月号のアンケートでマウスを持っていると答えた354人目が、もしかしたら「100匹目のサル」かもしれない。そう思うと、今月はどうしてもマウスで行こうと決心したのだった。

■5つの関数

ポート1にさしたマウスからは、上図のような5つの関数によって情報が引き出せる。

STRIG関数はジョイスティックのA、Bボタンとまったくおなじで、PAD(13)、PAD(14)は、それぞれX座標の増分、Y座標の増分を親切にもドット数で直接教えてくれる。そういう点ではジョイスティックよりも、プログラムがかんたんですむ。ただ、PAD(13)、PAD(14)を使う直前にPAD(12)をなんらかの形で使っておく必要があるという点が異質だ。

このPAD(12)は、「使うことに意義がある」という点では、どことなくUSR関数に似ている。

リスト1は、旧座標と新座標のあいだにラインを引き、そのくりかえしで曲線をかくというやり方を使った、モノクロの線画プログラムだ。ドットカーソル(スプライト)を動かすための座標処理は、基本的には行30だけだ。ここを見ると、STICK関数よりもずっと使いやすそうだということがわかる。

■リスト1 マウスで落書き

```
10 DEFINT A-Z:COLOR 15,0,0:SCREEN 7:SETP
AGE 1,1:CLS
20 SCREEN,0:SPRITE$(0)=CHR$(128)
30 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)
40 IF X<0 THEN X=0
50 IF X>511 THEN X=511
60 IF Y<0 THEN Y=0
70 IF Y>211 THEN Y=211
80 PUTSPRITE 0,(X¥2,Y-1),8
90 IF STRIG(1) THEN LINE (X0,Y0)-(X,Y) E
LSE IF STRIG(3) THEN PAINT (X,Y)
100 IF STRIG(1) AND STRIG(3) THEN CLS
110 X0=X:Y0=Y:GOTO 30
120 INPUT "L/S,FILE";A$,F$:SCREEN 7:SETP
AGE 1,1:IF INSTR("LlSs",A$)¥3 THEN BSAVE
 F$,0,&HD3FF,S ELSE BLOAD F$,S:GOTO 20
```

リスト1の解説

【使い方】左ボタンを押しながら、ドットカーソルを動かして線を描く。右ボタンで、塗りつぶし、左右のボタンを同時に押して画面クリア。ロード/セーブは、まず、CTRL+STOPでプログラムを中断し、
GOTO130
を実行。「L/S, NAME?」と聞いてくるので、ロードなら「L,〈ファイル名〉」、セーブなら「S,〈ファイル名〉」を入力してリターンキー。

【プログラムの解説】●行10、20は初期設定。とくに、SCREEN7のページ1に設定しているのは、CTRL+STOPしても絵が消えないようにするため。●行30がマウスからの座標読み取り。●行40~70はドットカーソルが画面外に出ないように制限している。●行80は、ドットカーソルの表示。X¥2はSCREEN7のため。●行90、100は描線、塗りつぶし、画面クリアの判定、処理。●行110で現座標を保存して行30にもどる。●行120はおまけのロード、セーブ機能。

コックリさん 「狐狗狸は当て字。憑依による占いの一種。竹を三またに組んで盆をのせ、軽く手をそえ、伺(うかが)いごとを述べ、盆や竹の動きを見る。あるいは、文字盤の上を三脚状のものが動くようにして、その示す文字を読む。通常三人で精神を集中して行う」(三省堂「大辞林」より)

拗音、促音 拗音は、いわゆる、ねじれの「ャ」などのことで、小さいャ、ュ、ョ、ァ、ィ、ゥ、ェ、ォのこと。促音は、いわゆる、つまる音で「ッ」のこと。これらの文字はすべて通常の大きさの文字で代用してもらうことにした。

INSTR関数 リスト1の行130と、リストの行210で使っている。以前にもとりあげたことはあるが、ここであらためて紹介しておこう。「インストリング」と読む。

N＝INSTR(A$, B$)

となっている場合、文字列A$に文字列B$(たいていは1文字で使うことが多い)が含まれていなければ、Nは0になる。B$がA$のm文字目に含まれているときは、Nにはmの値が入る。この性質を利用して、入力された文字の判定に使うことが多い。ただ、たとえばB$がヌルキャラクタ、つまりなにもない場合は、Nに1が入るというクセがあるので要注意。また、この例でいうと、A$のまえに、もう1つ数値のパラメータをつけて、A$の先頭の数文字ぶんを無視するように指示することもできる。

コックリさん原理を応用したチャネリング

マウスというと、CGツールで線を描くというイメージが強いが、それ以外に「マウスでなければ」というような使い方はないものか。マウス・ユーザーはみんなCGツールを持っているだろうし、と考えていたら、妙なものを思いついた。

ふつう、マウスは1人が片手をそえてすべらせて使うが、これに複数の人間の手をそえてみる。すると、「コックリさん」ができそうじゃないか。

■オリジナル・コックリさん

コックリさんというと、むかし全国の小・中学校で大流行し、社会問題化して禁止令が出たほどの占いだ。基本的に、憑依(ひょうい)によるものなので、変な霊に憑依されるといろいろ問題だとか、憑依されたままもとにもどらなくなったとか、こわい話がいろいろあった。

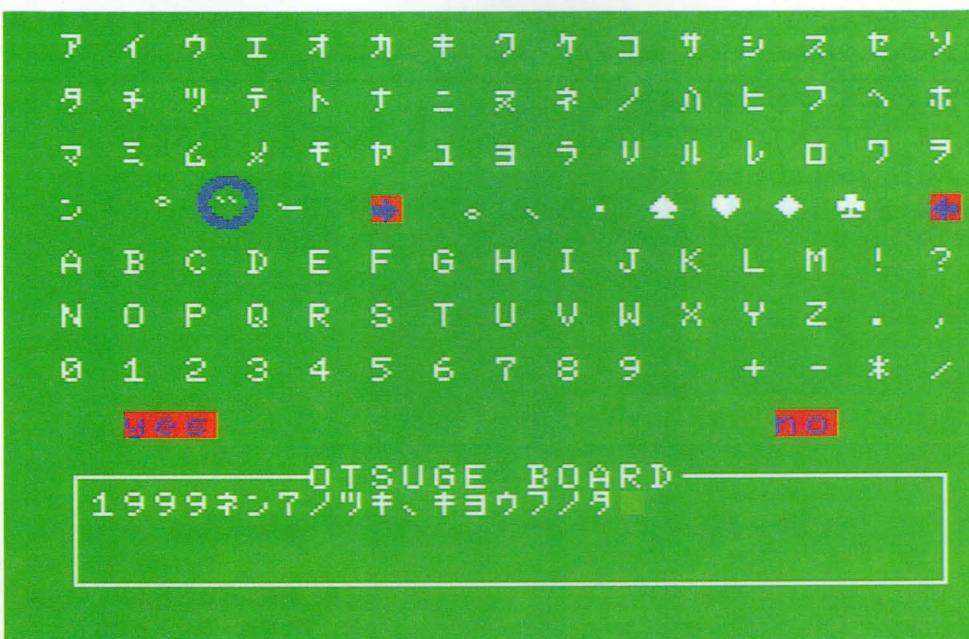
(なんだか、今回はBASIC以外の話題が多いなあ)

でも、数人が手をそえて動かすことで、共通の潜在意識のようなものがメッセージとして表れるのだという解説をする心理学者もいたし、わたしとしてはそっちのほうの説をとって、科学的におもしろ半分の態度でこの問題に取り組んでみたい。

日本のコックリさんは竹を3本組んで動かして竹の先が指す文字を読み、西洋式コックリさん(ちゃんと名前があるはずだが忘れてしまった)は、穴のあいたハート型の板を動かして、穴からのぞく文字を読んでいく。

穴から文字がのぞいていたほうが画面上ではわかりやすいだろうから、どちらかというと西洋式に近い、BASICピクニック・オリジナルのコックリさんツールを作ってみた。

ただ、これを「コックリさん」というと、コックリさんが怒るかもしれないので、最近の流行を鑑(かんが)み、「マウス・チャネラー」と名付けることにした。

チャネラーというのは、最近流行している、宇宙人からのメッセージを伝える人のことで、新宿の紀ノ国屋という有名な本屋さんに行ったら「ニューサイエンス」の棚に、このチャネラーの本がたくさんならんでいた。ちなみに「100匹目のサル」のライアル・ワトソンの本もおなじコーナーにあった。

■文字盤とシステム

マウス・チャネラーを作るにあたって、まず悩んだのは、文字盤だ。プログラムの本体よりも、文字盤に使う文字の選定のほうがむずかしい。

少なければメッセージが伝えにくいし、多すぎると操作が煩雑になりそうだ。いろいろ試しながら、最終的に下の写真のような文字盤にした。カタカナ(拗音(ようおん)、促音(そくおん)は除いた)、英数字をひとそろい、トランプマーク、四則演算記号。句読点や「/」と「?」も入れて、1字ぶんの間隔をとってならべてみると、ほぼ画面の3分の2くらいを占有してしまった。

この文字盤から1文字ずつ拾い出し、その下の「OTSUGE BOARD」(以下OBと略)に表示することにした。そのさい、OBに文字を置いていくカーソルを先に進めたり、もとにもどしたりする必要もあるだろうから、「⇒」(スペースキーとおな

ドーナツ型のカーソルで文字を囲み、左クリックを押すとカラーコード13の紫色に光って、下のOTSUGE BOARDにその文字を表示する。「⇒」はスペースキー、「⇦」はBSキーがわり。イエスかノーで答えられる質問は「yes」、「no」のあたりを選ぶことで答えてもらう

じ)、「⇦」(BSキーとおなじ)の特別なキャラクタも用意した。

もうひと組、「yes」、「no」の特殊コマンドも用意して、OBには影響を及ぼさず、特有の色のフラッシュと音によって肯定、否定の意志を伝えられるようにした。

問題は、ドーナツ型カーソルのなかに見える文字を、いつOBに書きこむかだった。そもそも、本物のコックリさんでも、その文字を指したかどうかをだれがどうやって判断しているのだろうという、根本的な疑問にいたってしまった。最初は、一定時間、その文字を指していると自動的にOBに書きこむようにしてみたが、あまりおもしろくない。そこで、マウスを触っている人のうちだれかが、「この文字を指している」と判断したときに、左クリックする、という方式にした。こうしておくと、ただのメッセージボードに使う場合に使いよい。

ところで、このプログラムの使用によって生じる、いかなる事態に対しても、BASICピクニックは責任を持てません。あしからず。

「yes」を指し示したときの画面

「no」を指し示したときの画面

リスト2の解説

【使い方】●1人から数人で1つのマウスに手をそえ、心の中の超越者に向かってメッセージを送ってくれるように懇願する。成功したらドーナツ型カーソルがどの文字を指すかに注目。ある文字を指したと思ったら、左クリック。その文字が「OTSUGE BOARD」(以下OB)に表示されていく。●文字盤の中には赤地に青の特殊文字があり、「⇨」はスペースキーとおなじ、「⇦」はBSキーとおなじ。●「yes」の一部を指して左クリックすると、画面が一瞬赤くなり、高い音が鳴る。「no」を指して左クリックすると、画面が一瞬青くなり、低い音が鳴る。●右クリックをすると、OBの文字はクリアされ、お告げカーソルももとにもどる。

【プログラムの解説】●行20のA(31)は、行50でやっているスプライトパターン定義用。変数WはOBに表示可能な1行の文字数、LはOBに表示可能なメッセージの行数。この値を変えると、OBのメッセージ表示スペースが変わる(ただし、OBそのものの横幅自体は変わらない)。●行30は音の初期設定。●行40は行280、300で使うユーザー定義関数の定義。●行50はドーナツ型カーソルのスプライトパターン定義。スプライトパターン番号0。ドーナツの上半分のデータを使って、下半分(上半分用データの順番をただ逆にしたもの)のデータも定義するために配列を使った。行60はOB用カーソルのスプライトパターン定義。スプライトパターン番号1。行70は、「⇦」(a)、「⇨」(b)をパターン定義し、背景色8、前景色4に設定。「yes」、「no」の文字の色もまとめてやっている。●行80は、文字盤とOBの表示。行90はOB用カーソルを初期位置に表示。●行100〜160は、リスト1と同様。●行170〜180は、クリックを判定してそれぞれの処理サブへ飛ぶ。●行200は、まず、ドーナツ型カーソルのなかに入っている文字のキャラクタコードを変数Vに設定。行210は、その文字の判定。ふつうの文字の場合はNが0となり、IF文の波を乗り越えて行270でドーナツ型カーソルの色を変化させ、音を出し、行280でOBに文字を表示。行290でOB表示のための表示位置のカウンタCを更新。行300でOB用カーソルを表示、行310は音の終わりを待ち、行320でパレットをもどしてもとにもどる。●行330は、右のボタンを押したときのOBボードクリアサブ。●行340〜行460。文字盤とOB枠の文字データ。てきとうに改造しよう。

■リスト2 マウス・チャネラー

```
10 COLOR 15,12,1:SCREEN 1,2:WIDTH 32
20 KEYOFF:DEFINT A-Z:DIM A(31):W=27:L=3
30 PLAY"V15T255L64":P$="O6GC":Q$="O2FE"
40 DEFFNX=C MOD W+3:DEFFNY=C¥W MOD L+18
50 FOR I=0 TO 7:A(I)=VAL("&H"+MID$("071F
3F7E78F0F0E0",I*2+1,2)):A(15-I)=A(I):A(I
+16)=VAL("&H"+MID$("E0F8FC7E1E0F0F07",I*
2+1,2)):A(31-I)=A(I+16):NEXT:FOR I=0 TO
31:A$=A$+CHR$(A(I)):NEXT:SPRITE$(0)=A$
60 SPRITE$(1)=STRING$(7,252)
70 FOR I=0 TO 15:VPOKE 777+I,VAL("&H"+MI
D$("10307EFE7E3010001018FCFEFC181000",2*
I+1,2)):NEXT:FOR I=0 TO 3:VPOKE 8204+I,&
H48:NEXT
80 FOR I=0 TO 7:READ A$:LOCATE 2,I*2+1:P
RINT A$;:NEXT:FOR I=0 TO 4:READ A$:LOCAT
E 2,17+I:PRINT A$;:NEXT
90 PUTSPRITE 1,(24,143),2
100 P=PAD(12):DX=PAD(13):DY=PAD(14)
110 X=X+DX:Y=Y+DY
120 IF X>237 THEN X=237
130 IF X<8 THEN X=8
140 IF Y>120 THEN Y=120
150 IF Y<0 THEN Y=0
160 PUTSPRITE 0,(X,Y),4
170 IF STRIG(1) THEN GOSUB 200
180 IF STRIG(3) THEN GOSUB 330:GOTO 90
190 GOTO 100
200 V=VPEEK(6177+X¥8+((Y+1)¥8)*32)
210 N=INSTR(" abyesno",CHR$(V))
220 IF N=1 THEN 310
230 IF N=2 THEN C=(C+W*L-1)MOD W*L:V=0
240 IF N=3 THEN V=32
250 IF N>3 AND N<7 THEN FOR I=0 TO 3:COL
OR=(12,7,0,0):PLAY P$+P$+P$:GOTO 310
260 IF N>6 THEN FOR I=0 TO 3:COLOR=(12,0
,0,3):PLAY Q$+Q$+Q$:GOTO 310
270 PUTSPRITE 0,,13:PLAY P$
280 VPOKE 6144+FNX+FNY*32,V
290 IF V THEN C=C+1:IF C>=W*L THEN C=0
300 PUTSPRITE 1,(FNX*8,FNY*8-1),2
310 IF PLAY(0) THEN 310
320 COLOR=NEW:RETURN
330 C=0:PLAY Q$:FOR I=0 TO 2:LOCATE 3,18
+I:PRINT SPC(W):NEXT:RETURN
340 DATA"ア イ ウ エ オ カ キ ク ケ コ サ シ ス セ ソ"
350 DATA"タ チ ツ テ ト ナ ニ ヌ ネ ノ ハ ヒ フ ヘ ホ"
360 DATA"マ ミ ム メ モ ヤ ユ ヨ ラ リ ル レ ロ ワ ヲ"
370 DATA"ン  ゜ ゛ ー  b  。 、 ・ ♠ ♥ ♦ ♣  a"
380 DATA"A B C D E F G H I J K L M ! ?"
390 DATA"N O P Q R S T U V W X Y Z . ,"
400 DATA"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9   + - * /"
410 DATA"  yes                       no"
420 DATA"┌──────OTSUGE.BOARD──────┐"
430 DATA"│                         │"
440 DATA"│                         │"
450 DATA"│                         │"
460 DATA"└─────────────────────────┘"
```

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>1w20	20>jM70	30>F3B0	40>WNB0
50>TXW5	60>nJ20	70>52f1	80>D1j0
90>VM10	100>bOA0	110>jA30	120>2J30
130>Nu10	140>Cg20	150>Rs10	160>a810
170>Af20	180>Wo30	190>hA00	200>SR90
210>aq50	220>s810	230>2GD0	240>ex10
250>w9U0	260>cBN0	270>QY10	280>DC40
290>2RB0	300>EZ50	310>FB10	320>DY00
330>4KH0	340>idF0	350>ThG0	360>nIH0
370>8VB0	380>hD70	390>Qq70	400>Ap50
410>XC50	420>3JH0	430>PZ50	440>PZ50
450>PZ50	460>fMN0		

プログラムファンの王国

昨年の10月号、イラクのクウェート侵略を憂慮しつつ敢行した13本入り大入りファンダムを超えて、Mファン50号記念特大14本入りファンダムだ。どうも最近、投稿者がレベルアップしたうえに多作になって、ページの確保がたいへんなのだ。

※Pはプログラム、❶〜㉒は画面数

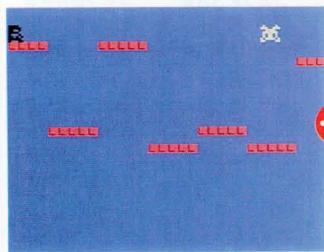
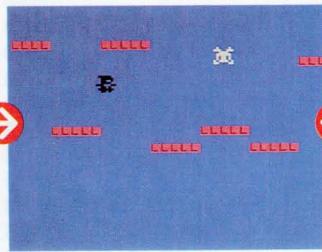
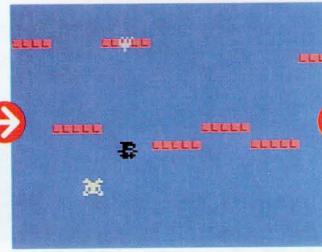
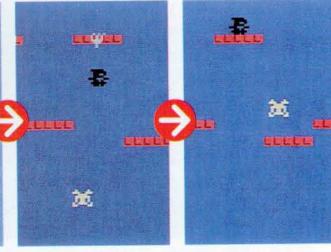
今度は横スクロールする浮遊城の海老丸

妖城伝Ⅱ～浮遊城之巻～

MSX MSX2/2+RAM16K

by SILVER SNAIL

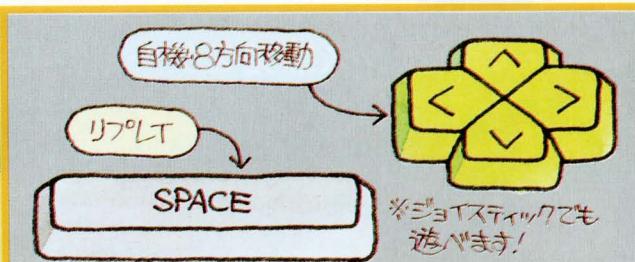
▶リストは59ページ

主人公の忍者の名前は海老丸。前作『妖城伝』(1月号掲載)で昇りはじめた妖城の頂上にたどりつくと、お姫さまも小判もDNAもなく、ただ横に広がる浮遊城につながっているだけだった。そして、海老丸は「ヒマだ」という理由で浮遊城を右へ右へと進んでいくのだった。

この浮遊城を海老丸があるていど右へ進んでいくと、城全体がマシン語を使って横スクロールしていく。海老丸は、くさりがまを床にひっかけてなんとか渡っていく。そこをジャマするのがフロートという名の黄色い敵。触れるとビビビと押されて落ちる。画面下に落ちてしまうとゲームオーバー。そうならないように、あれこれ苦労しながらどれだけ右へ進めるでしょうというのが今回のヒマつぶしのテーマであった。

大きな円を描きつつ攻撃してくるフロートの動きを見切って進むのはなかなか楽しい。

ところで、スペースが余ったから書くのではないが、このプログラムには最初CLEAR文がなかった。マシン語を使うときは絶対にCLEAR文で領域を確保するように！

↑左上すみにいるのが忍者・海老丸

↑思い切って右のほうへ飛んでみる

↑死んじゃう！ というところで、くさりがまを床にひっかけて、ぐいぐい。セーフ

画1面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

カラフルな動く障害物のなかを突き進む
危険地帯

MSX2/2+ VRAM64K
by HIDEYUKI

▶リストは60ページ

⊙最初のころは壁の群もまばらで進みやすい。カラフルな壁をながめながらゆったり行こう

ドットバイパーかと思ったらこのゲームの自機は総ドット数4、3×3の大きさを持つ。それにカーソルキーで上下左右に自由に動き、自然落下がない。

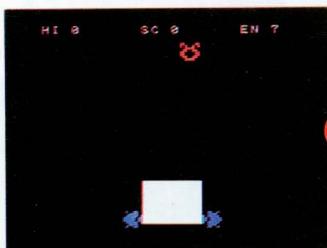
それはともかく、ゲームがはじまると上と下からカラフルな壁の群が迫っては遠ざかる。壁たちはきっと子どものころ母親に「たかひろ、ちゃんとカミカミしなさい」なんて怒られていたにちがいない。律儀にガンガン、カミカミしてくるのだ。

とうぜん、よける。するとそのうち面クリアになる。ああ、きれい。しかし、さらにゲームは続き、どんどん難しくなる。

⊙面クリアしたときの文字のデモもカラフル

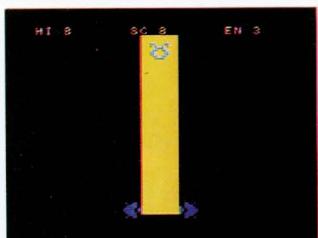
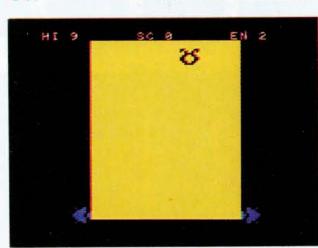
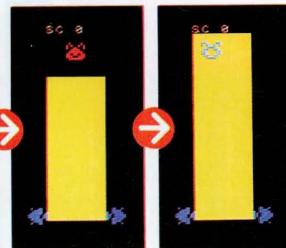
⊙ゲームオーバー。距離に応じたスコアが出る

⊙先のほうにいくとこんなきわどいシーンの連続

タイミングが決め手の奇妙な宇宙戦争
プーゲ星人

MSX MSX2/2+ RAM8K
by HIDEYUKI

▶リストは61ページ

⊙この宇宙人のプゲプゲ運動が好きだ

画面の上のほうを左右に往復運動しているのが、謎のプーゲ星人。べつに攻めてくるわけでもなんでもないが、プゲプゲと動いて気持ち悪いので、やっつける。とにかく倒すのだ。

武器は、敵全体を輝く光の帯で包まなければまったく効果がないという、これもそうとう気持ち悪いレーザー砲。敵がプゲプゲなら、こちらはグパグパ砲という感じ。あ、この名前はいまてきとうにつけただけ。

グパグパ砲の使い方。①スペースキーを押す。②てきとうに広がったら放す。左右移動できないのでタイミングだけの勝負。

この使いやすいグパグパ砲のレーザーでプーゲ星人を包みこめばプーゲ星人は消滅する。すぐおかわりが出てくるけど。

はじめ10ポイントあったエネルギーは、グパグパ砲の広がりに応じて減っていき、0になったらゲームオーバー。ただ、プーゲ星人をやっつけるとそのたびに3増えるので、ちょっと一息つける。

⊙スペースキーを放すとそのときの幅でレーザー光線が出る。うまくプーゼ星人を包みこもう

⊙省エネを意識した攻撃。幅が狭いと経済的

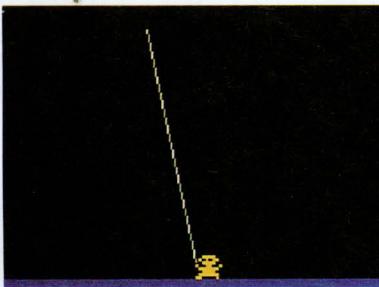
⊙太っ腹すぎるとすぐゲームオーバーになる

棒立てのバランス感覚をゲームで再現

棒立て一番星

MSX MSX2/2+ RAM8K

by Nu〜

▶リストは62ページ

遊び方解説担当のわたし(複数人格)は、ゲームの遊び方を書いてもう50号もたちました。めったにやらない、必殺「作者の投稿時の手紙から」。拡大版。

♨

"棒立て一番星"by　Nu〜

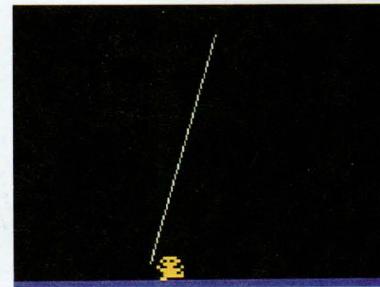
あなたは棒立ての星を目指して夜ごと特訓を重ねるのでした。

■遊び方

スペースを押すとプレイヤー左移動、はなすと右移動します。うまくバランスをとり続けて、一番星が右端にくればクリアです。クリアすると棒は短くなり、バランスをとりにくくなります。最後は1メートルですが、絶対できないと思います。

蛇足、結局プレイヤーが中央にとどまるようコントロールすればよいのですが、棒の慣性によりなかなかそうもいかないところがミソです。

♨

以上、作者のNu〜さん(44歳)の手紙からでした。このあと、プログラム解説が続くわけです。いやあ、楽させてもろた。

↑棒の長さを表示してからゲームスタート。おっとっと

↑おっとっとっと。星は画面上部を左端から右へ動く

↑とっとっとっ。おおっ。ととっ。うわっちゃー!

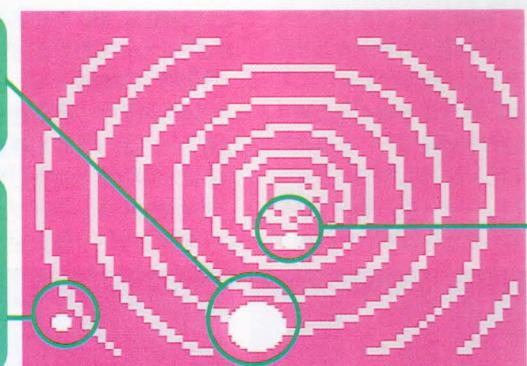
トンネルのなかを突っ走る感じ

グ ル リ ン

MSX MSX2/2+ RAM8K

by Nu〜

▶リストは63ページ

ゲームがはじまるまでにしばらく時間がかかるけれど、不思議な吸引力のあるゲームだ。

トンネルが描かれ、しばらく動きが止まり、無彩色のままトンネルのなかをグワーッと進みつつ、白い玉がまわりを1周する。ここまでがデモ。

背景が紫色になって、ゲームがスタート。トンネルのなかを高速で進んでいる感じ。向こうから自分とおなじような白い玉が迫ってくるので、これは取る。取ると左端の得点表示の玉が上昇する。取りそこねると、これが1ステップもとにもどる。

プレイが画面の上のほうに移るとキー操作と自玉の動きが逆になり、気持ちがいい。

ときどき、黒い玉もやってくるがこれに触れてはだめ。触れると、得点表示の玉が一気にスタート地点にもどって、これまでの努力が水の泡になるのだ。

得点表示玉が上まで行きつくと、背景の色が変わり、スピードアップしてまた最初から。

自分の玉

得点を表す玉

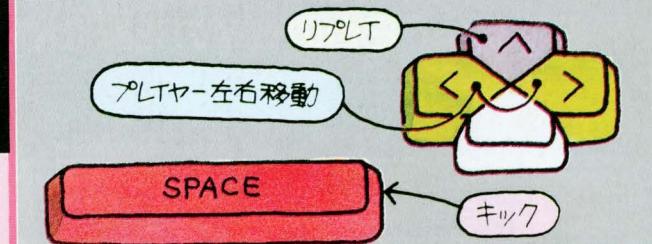
奥のほうからやってくる玉

←向こうから迫る黒い玉。こいつだけはこわい

←上部に活動地域が移ると頭のなかがあべこべに

←面クリアで次の面へ。色が変わり速くなる

スライムとの一騎討ちデスマッチ
RETORT OF SLIME リトート・オブ・スライム

MSX MSX2/2+ RAM8K

by 若林賢人 ▶リストは64ページ

タイトルの意味は、「スライムの逆襲」。恨みフルなスライムが凶悪な動きで攻めてくる。

カーソルキーで左右に動きながら、スペースキーのキック。連射を防ぐために、カーソルキーを押しているときはスペースキーがきかない。

スライムとの間合いを取って、キック（地面にいるスライムへの攻撃）やカウンターキック（飛んできたスライムへの攻撃）を連発し、ステージから外に押し出せば勝利。しかし、スライムはそのたびにレベルアップして、復讐の復讐の復讐の復讐を果たしにやってくる。いつか反対側に押しもどされたら負け。

RETORT OF SLIME
LEVEL 1

スライムと向き合う人の表情がどことなく緊張気味

このようにスライムを蹴りとばせば勝ち

スカッ

スライムが首をすくめると空振りになる

いてっ

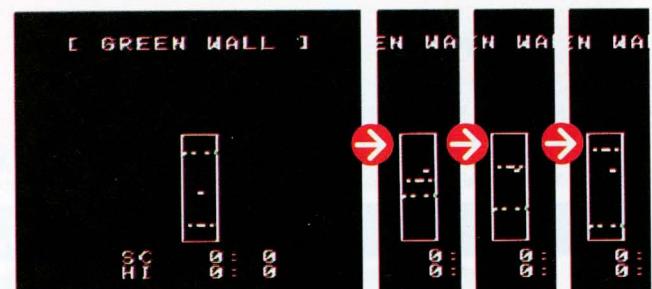
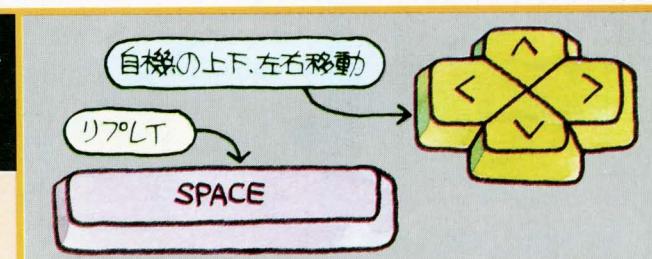
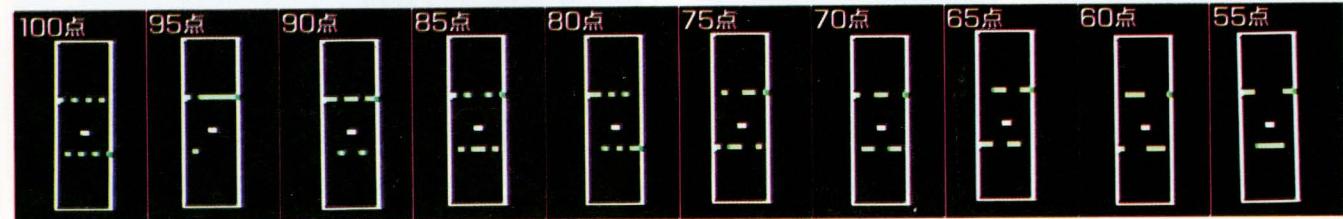
体当たりされるとはじきとばされてしまう

スキをついてキック。当たると色が変わる

パズルのようなドットアクションゲーム
GREEN WALL グリーン・ウォール

MSX MSX2/2+ RAM8K

by 蒔田茂幸 ▶リストは65ページ

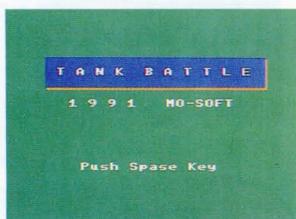
自機は白いドット、上下左右に自由に飛び回れる。

上と下からとつぜん穴のあいた緑色の壁が迫ってくる。

動かずにいるとかならずぶつかる。なぜなら、上下の壁は、中央で重なるとスキマのない1本のラインのようになる。つまり、一方の壁をすりぬけてもそのままボーッとしていると別の壁がドコンとぶつかってくることになるわけだ。

だから、一方の壁をすりぬけた直後にすぐに気持ちを新たにして、もう一方の壁の穴をすりぬけなくてはいけないのだ。

ところで、上下の壁には下の10種類のパターンがあり、それぞれ100点から55点までの点数がついているのだ。

この場合はまず上からくる壁をすりぬけ、次に下からくる壁を抜けた。85点！

砂漠のなかで2台の戦車の死闘は続く
TANK BATTLE タンク・バトル

MSX 2/2+ VRAM64K
by MOー
▶リストは66ページ

シンプルにまとめたタイトル画面

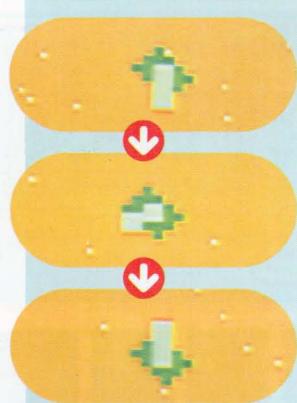
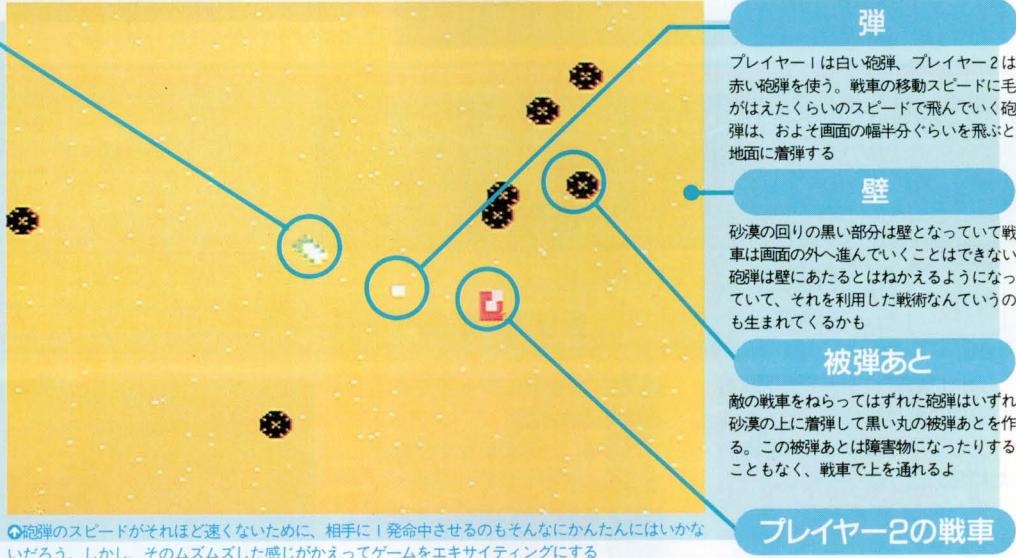
ヒューン、ドカーン。ふう、あぶねえ、あぶねえ。もうすこしで敵の砲弾が命中するところだった。オレはプレイヤー1。今、敵のプレイヤー2の赤い戦車と戦っている。オレの乗っている緑色の戦車のほうがカッコイイぜ。おっと、むだ話をしているひまはねえ。ここは砂漠の戦場でプレイヤー2の戦車と一騎討ちでたたかっている。キュラキュラキュラ。むっ、敵の戦車が向かってきやがった。砲塔を敵に向けて砲弾発射／ ヒューン、ドカーン。見事命中したが戦車の装甲は砲弾が1発命中したくらいではびくともしないようだ(まだまだ戦いはつづく)。

というわけで、これはファンダム初の対戦型タンクバトルゲームだ。

ゲームスタートすると画面の左上に緑の戦車が現れ、右下には赤の戦車が現れる。

プレイヤーが操作する戦車は、本物の戦車みたいに砲塔を回転させることができ、前に進みながら後ろに砲弾を発射することも可能なのだ。

ただし、砲弾は連射できない。一定距離を飛行して地面に着弾するか、敵に命中させるかしないと次の砲弾はうてないのだ。

砂漠のまわりはなぜか壁に囲まれていて、壁にあたった砲弾ははねかえってくる。でも、自分の砲弾ならあたってもだいじょうぶ。先に砲弾を5発、敵の戦車に命中させたほうの勝ち。

ただし、自分が敵の砲弾を何発受けたかは表示されないので覚えておこうね。

しばらくして。

「4人でバトルロイヤルみたいにプレイできたらおもしろいだろうなぁ〜」と、誰かがひとこと。そこで登場、ファジー鈴木くん。すぐにターボRを使った『多人数対戦型TANK BATTLE』ができあがったが、そんなに、はやらなかった。やっぱり2人対戦がおもしろい。

プレイヤー1の戦車

グルグル回転させることのできる砲塔がいかにも戦車っぽい。それにスピードはノロノロしていたほうが、かえって戦車の動きらしくて雰囲気がピッタリ

砲弾のスピードがそれほど速くないために、相手に1発命中させるのもそんなにかんたんにはいかないだろう。しかし、そのムズムズした感じがかえってゲームをエキサイティングにする

弾

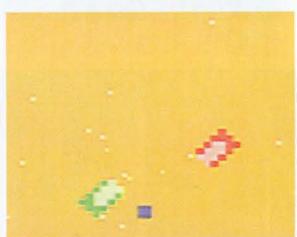
プレイヤー1は白い砲弾、プレイヤー2は赤い砲弾を使う。戦車の移動スピードに毛がはえたくらいのスピードで飛んでいく砲弾は、およそ画面の幅半分ぐらいを飛ぶと地面に着弾する

壁

砂漠の回りの黒い部分は壁となっていて戦車は画面の外へ進んでいくことはできない。砲弾は壁にあたるとはねかえるようになっていて、それを利用した戦術なんていうのも生まれてくるかも

被弾あと

敵の戦車をねらってはずれた砲弾はいずれ砂漠の上に着弾して黒い丸の被弾あとを作る。この被弾あとは障害物になったりすることもなく、戦車で上を通れるよ

プレイヤー2の戦車

壁ぎわの攻防、勝負のゆくえは？

赤い戦車に後ろにつかれた緑の戦車は砲塔を後ろに回して攻撃をかける

緑の戦車の攻撃はさけられ、逆に赤い戦車が砲弾を発射してきた

赤い戦車の発射した青い砲弾を緑の戦車が間一髪かわした

ゲッ、かわしたはずの青い砲弾は壁ではねかえり、緑の戦車を撃破した。おわり

目前を横切る敵にたった１回のチャンス

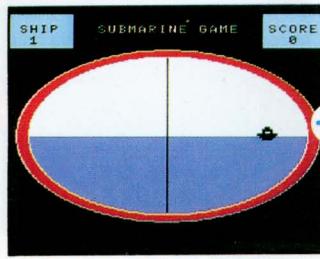
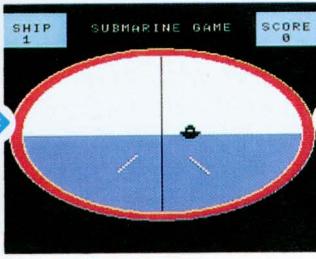
潜水艦ゲーム

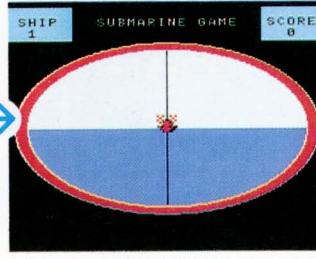
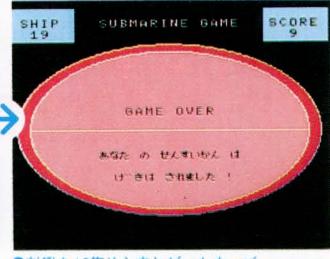
MSX2/2+ VRAM64K
by 江頭務

▶リストは68ページ

プログラムページの「プログラマからひとこと」を見てもらえば、このゲームの作者の正体を知りたくなるだろうと思う。

わたしだって知りたい。

しかし、わたしが作者に関して得ている情報は、自らを「花の中年のおじさん」と呼ぶ45歳の「技術者」というだけだ。45歳というとファンダム採用者のなかでもNu～さんを抜いて史上最高齢。だが、45歳でも帝国海軍には入れない。戦後生まれだもん。年上の人に向かってこういうのはナンだが、変なやつ。

で、まあ、ゲームは見てのとおり。パソコンが世界に現れて以来、100万種類くらいのおなじようなゲームが登場してきたであろうと思われるようなゲームである。しかし、おもしろい。クラシックはやはりいい。

画面は潜望鏡から見える風景。目前の海を敵が横切っていくので、敵１隻に対して１発の魚雷を撃てる。敵のスピードは毎回変わるし、魚雷のコントロールはきかないので極度のタイミング勝負になる。SHIP(出てきた敵艦の数)とSCORE(撃沈した敵艦の数)との差が10になったらゲームオーバー。

↑敵のスピードをすばやく判断する

↑あ・た・れ、あ・た・れ

↑ドカーン。命中！　気持ちいい！

↑敵艦を10隻そらすとゲームオーバー

送油パイプを破壊して水鳥を救え！

オイルショック'91

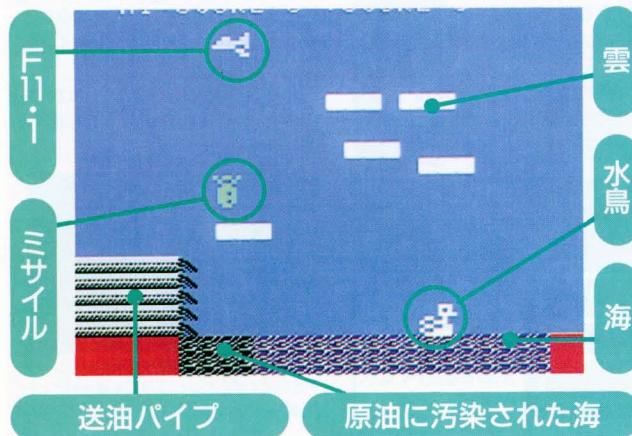
MSX MSX2/2+ RAM8K
by 木内靖

▶リストは70ページ

飛行機の進行方向に対して加速と減速
爆弾投下
SPACE
リプレイ（ゲームオーバー時のデモが終ると自動的にリプレイ）

もろに時事ネタで、思わず採用してしまった。ずっと湾岸戦争が長引いていたら、この手のものは掲載できなかったかも。

画面の上のほうを戦闘爆撃機F11.1を操作して、往復運動しながらミサイル（爆弾）を落とし、画面左下すみの５本の送油パイプを破壊するのが目的。

ぜんぶ破壊すると、水鳥が英語でお礼をいって、次の面へ。逆に、オイルが海にいっぱいになって鳥が真っ黒になってしまったらゲームオーバー。

飛びながらカーソルキーの左右で、落とした爆弾を多少コントロールできるところがミソ。

レベルが上の面に行くと、飛行機のスピードは速いわ、海の幅はどんどん狭くなっていくわで、うろたえてしまうが、いちおうエンディングがあるぞ。

F11・1
雲
ミサイル
水鳥
海
送油パイプ
原油に汚染された海

成功

THANK YOU♥

↑面クリアすると水鳥がお礼をいう

失敗

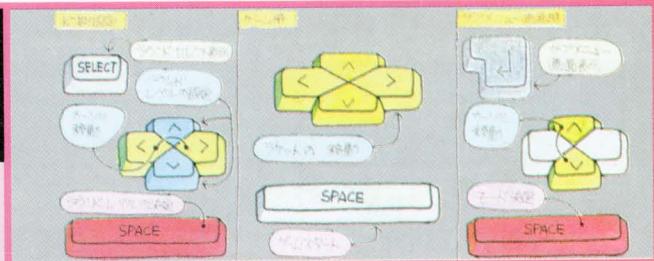
↑失敗すると……

色美しく機能豊富な本格ブロックくずし

TWIN BALL ツイン ボール

画22面 MSX MSX2/2+ RAM32K

by 赤崎和弘

▶リストは77ページ

↑最初にレベルとラウンドを決定する

レベル(高いほどボールのスピードが速い)を設定してゲームスタート。最初の持ちボールは5個。青ボールを画面上下の外にそらすと1個減る(左右は壁がなくてもつながっている)。

基本はブロックくずしだが、3色の得点ブロックのほか、あたると緑ボールが現れる「TWIN(ツイン)」などのイベントも多い。とくに、このツインで現れた緑ボールはブロック破壊力が強く、画面外にそらしてもミスにならないという利点があるが、たいせつな青ボールとまぎらわしく、ときにぶつかったりしてジャマにもなる悩ましいボールだ。

カーソルキーの上下でラケット位置を上下に切り換えつつ遊ぶラウンドも多く難度は高い。

頭をウニにしながら、青・緑・赤のブロックをぜんぶ消せばラウンドクリアになる。

↑「READY!(レディ)」とメッセージ。なにかのキーを押してゲームスタート

↑うまくやれば、ボールがきた方向へはねかえすことだってできる

↑往復する「FAN」のじゃまパッドのおかげでブロックが消せない。あ、また返された

↑「TWIN」にボールが命中したら緑ボールが登場してツインボールモードに

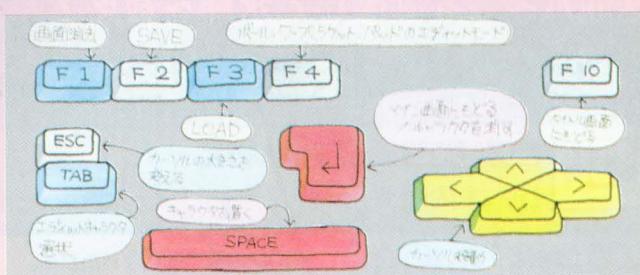
オリジナルラウンドの作り方

![LOAD->GAME / EDITOR]
↑リターンキーを押すとタイトルの下に写真のようなメニューが表示される

タイトル画面でリターンキーを押すと、上のようなサブメニューが現れる(もう一度押すともとにもどる)。ここで「LOAD−>GAME」を選ぶと、ディスクにあらかじめセーブしてあったラウンドデータをロードして1ラウンドだけ遊べる。

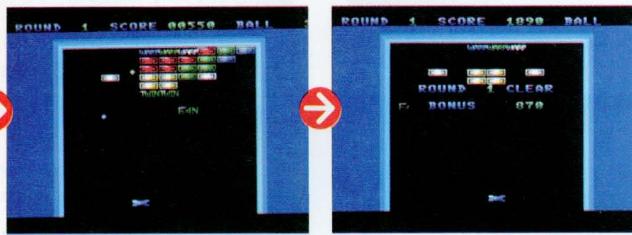
また、「EDITOR」(エディタ)を選択するとエディタのメイン画面になる。

基本的には、2段階の大きさを持つ白い枠のカーソルを操作してスペースキーでキャラククタをセット。ESCキーで、1キャラぶんの大きさの壁用カーソルと2キャラぶんの大きさのブロック用カーソルを切り換える。

さらに、TABキーを押すたびに画面右下に表示されているキャラクタがくるくると変化し、スペースキーを押すとそのとき表示されているカーソルの大きさのキャラクタが配置される仕組みだ。キャラクタを消す場合はそのキャラクタの上におなじサイズのカーソルを持っていき、リターンキーで消す。ところでキャラクタを重ねて置くことはできない。

画面全体を消す場合はF1キー。

基本部分を作りおわったら、F4キーを押して「LOCATE MODE(ロケート・モード)」にする。表示された青いボールをカーソルキーで動かして、青ボールのスタート地点をTABキーで設定。以降、TABキーを押すごとにカーソルの形が変わり、緑のボール(緑ボールのスタート地点を指定)、青い矢印、緑の矢印、灰色の矢印、白い枠、緑の枠を順に設定していく(青い矢印などの意味は下のキャラクタの解説参照)。

完成したら、F2キーを押すと「SAVE」となり、「FILE?」と聞いてくるので、てきとうなファイル名(8文字以内で、拡張子はつけない)を入力してリターンキーを押せば自動的に、「.EDI」という拡張子を付けてセーブされる。

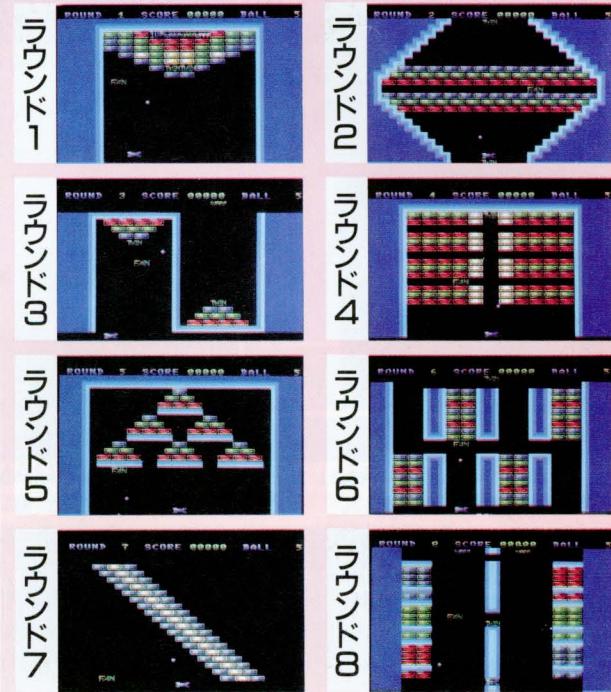
F3キーは「LOAD」。ここでPを押すとプログラム中のラウンドを呼び出せ、Dを押すとディスクにセーブしておいたラウンドがメイン画面に呼び出せる。

メニュー画面にもどるときは、F10キー(SHIFT+F5)。

■エディットで使用する特殊なカーソルとパーツ

	←青いWARP(ワープ)で飛ばされるボールの出現場所を指定		←透明なブロックの位置を指定するためのエディット用キャラクタ
	←緑のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定		←「LOCATE MODE」でラケットをセットするときに使用
	←灰色のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定		←おなじくパッド(FAN)をセットするときに使用

↑編集部で作ってみたオリジナルラウンド。ブロックくずしの次にブームを巻き起こしたインベーダーに似せてみました

各種ブロックの解説

ブロック	解説	ブロック	解説
	⊖青ブロック。ボールが1回あたるとすぐにこわれる。10点		⊖ボールがあたるとボールの持ち数が1つ増え、ブロックは消える
	⊖緑ブロック。青ボールがあたると青ブロックに。20点		⊖青ボール、緑ボールを特定の地点にワープさせる
	⊖赤ブロック。青ボールがあたると緑ブロックに。20点		⊖青ボール、緑ボールを特定の地点にワープさせる、のパート2
	⊖どちらかのボールを通過させる。エディット時は順番で区別		⊖緑ボールのみワープさせる。青ボールはそのままはねかえす
	⊖すべてのボールをはねかえし、こわすことはできない		⊖青ボールがあたると緑ボールも登場。緑ボールが消えるまでは壁

⊕緑ボールの威力はばつぐん。青、緑、赤のブロックはどれも1発で消してしまう

⊕最後の得点ブロックを消してラウンドクリア。ボーナスをもらって次のラウンドへ

全8ラウンドを紹介

楽しい、難しい、奇妙なラウンドでプレイするぞ

ラウンド1

ラウンド2

ラウンド3

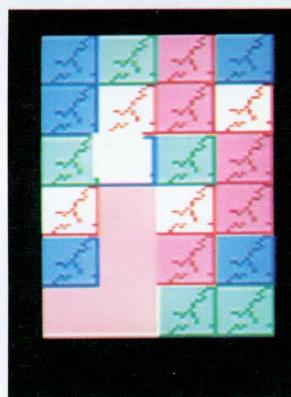
ラウンド4

ラウンド5

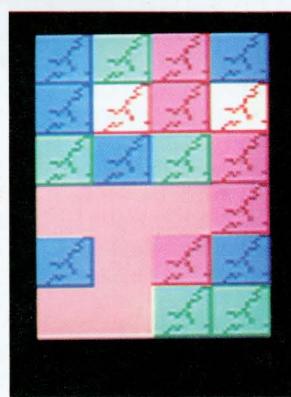
ラウンド6

ラウンド7

ラウンド8

ブロックがすべり落ちていく
CRACKS クラックス

画3面 MSX MSX2/2+ RAM8K

by 塚原修

▶リストは71ページ

縦6マス、横4マスの斜面になっている床がある。この床の上部から赤、青、緑、黄色の4種類のブロックが1枚ずつ、すべり落ちてくる。このすべり落ちてくるブロックを操作して、床の上でコラムスのように縦、横、斜めに同じ色のブロックを3枚以上ならべて、そのブロックを消し、得点をあげていくゲームだ。

床の上に落ちてひびのはいったブロックの上を新たに出現したブロックが下に向かってすべり落ちていく。すべり落ちていくときだけブロックを右、左に操作可能。消すのは縦、横、斜めで、この順に高得点となり、スコアがあがるにつれてブロックのすべり落ちていくスピードも速くなるぞ。

ブロックを左右にいくら動かしても床の左右からはみでたりしないが、ブロックが床の下からはみだしたらゲームオーバーとなる。

⊕黄色ブロックが床に落ちてひび割れたブロックの上をすべっていく

⊕黄色ブロックが横に3枚ならんで、ぱっと、その3枚のブロックが消える

⊕床の上がブロックで埋まってしまい、どうすることもできなくてゲームオーバーだ

ここでも提督になれる海戦SLG

遠浅の海の戦い

画15面

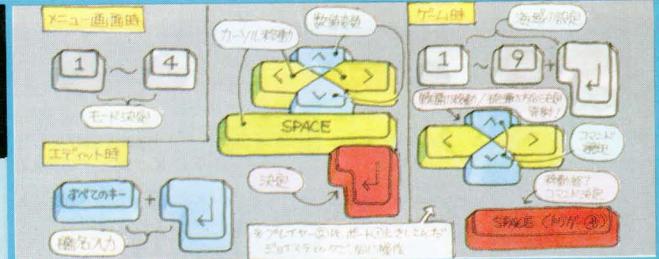
MSX 2/2+ VRAM64K

by MO—

▶リストは73ページ

「とおあさの うみの たたかい」
1 ... GAME START
2 ... EDIT
3 ... LOAD
4 ... END
こうもくを せんたくしてください

↑メニュー画面。選びたいものを番号で指定する。とりあえず1番でゲームスタート

2人対戦専用の艦隊戦シミュレーションゲームだ。なんと、3万種類もの海域(もっとも乱数系列を利用したものだが)での戦いが楽しめるし、自分でエディットしたオリジナル艦隊を使って戦うこともできる。

戦場は、6角形のマス(ヘックス)を敷きつめた海域になっている。

各プレイヤーは戦艦、重巡洋艦、軽巡洋艦、駆逐艦に相当する4隻を率いて相手と戦う。艦船は移動力、攻撃力、防御力、射程距離、命中率、それぞれの性能に特色があり、たとえば、戦艦は、移動力に劣るが攻撃力、防御力が高く設定されている。

メニュー画面の1番「GAME START」を選ぶと、戦いがはじまる。

マップの右上にプレイヤー1の灰色の艦隊、左下にプレイヤー2の緑の艦隊がたたずんでいる。現在操作中の艦船は赤く点滅して示され、順に1艦ずつ操作していく。1ヘックス進むたびに6方向のうちの1つを指示して進むのだ。ただし、水色の部分は浅瀬なので艦船は進めない。また、ほかの艦船や撃沈された残骸のあるヘックスへも進めなくなる。

必要な移動をすませたらスペースキー(またはトリガーA)を押すと、「ほうげき」か「しゅうりょう」のコマンド選択に入る(移動力を使い切ると自動的にこれになる)。

「ほうげき」を選んだときは、攻撃する方向をカーソルキーで指示すると、砲弾が発射される。方向は移動の場合とおなじく6方向。砲弾は射程距離に達するまで飛んでいき、とちゅうで艦船(敵、味方を問わず)に出会うと爆発する。命中すれば轟音とともに爆煙があがり、着弾した艦船のダメージになる。はずれた場合は水柱が立つ。ダメージを受け、防御力が0になると、撃沈されたことになる。

砲撃がおわるか「しゅうりょう」を選択すると次の艦の操作に移り、全艦の操作をおえると敵プレイヤーの順番になる。

どちらかが全滅するまでこのくりかえしだが、50ターンまで戦うと「ひきわけである」というメッセージが出て終了する。

自分のオリジナル艦隊を作る

メニュー画面で2番の「EDIT」を選ぶと、オリジナル艦隊を作ることができる。

まず、どちらのプレイヤーの艦隊を作成するか(1か2。3でメニューにもどる)を決めて、艦名を10文字以内で入力する。名前は、戦艦、重巡洋艦、軽巡洋艦、駆逐艦の順に、メモリのなかに入っている艦船名が表示されていくので、それでよければリターンキーを押すだけでいい。

■各性能パラメータの解説

名前の入力が終わったら艦隊の性能表が表示される。

●MV……移動力：単位はヘックス。その艦がどこまで動けるかを表す。つまり移動できる距離だ

●AT……攻撃力。数値が高いほど、与えるダメージが大きい

●DF……防御力：砲弾が命中してダメージを受けると、この防御力の数値が下がる。防御力が0になるとその艦は撃沈されたことになる。つまり、RPGでいう「HP(ヒットポイント)」に相当する

●RG……射程距離：単位はヘックス。砲弾がとどく最大距離

●WV……走波力(命中率)：砲弾が波を突っ切って進み、敵艦に命中する確率計算のもとになる値。距離、波の高さ、方向などの条件で変化するが、ほぼ命中する確率をパーセントで表したものと考えていい

●BS……ボーナスポイント：エディット時に各性能パラメータに振り分けるための流動ポイント。どの艦も各パラメータの値を最低にする(艦船の種類によって各パラメータの最低値が決められている)とBSの項が60になる。また、移動力(MV)を1増やすのにBS値は10必要で、射程距離(RG)を1増やすのにBS値は5必要。ほかの性能は、1対1の割合でよい

以上、各性能について説明をしたが、この性能のなかでいちばん重要なものはなにか？　一撃で敵を沈めることができる攻撃力？　遠くの敵も照準にとらえる長い射程距離？　いやいや、そんなのはどうでもいい。いくら破壊力の高い砲弾を遠くから撃てても、砲弾が命中しないことにはなんにもならないのだ。

いちばんかんじんなのもの、それはWV、つまり、走波力、命中率なのだ。作者いわく、「命中率60パーセントの駆逐艦は、命中率30パーセントの戦艦にまさる」。

ただ、WVだけあげてもつまらない。そのへんは、バランスをとってユニークな艦隊を作ろう。

艦隊ができあがったらリターンキーを押すと「SAVEしますか？(Y／N)」と聞いてくるので、セーブするときはYを押す。ファイル名を聞いてくるので、拡張子を付けずに8文字以内でファイル名を入力してリターンキーを押せば自動的に「.LFT」という拡張子付きでディスクにセーブされる。Nを押しても、メニュー画面からゲームに入ったときには、そのプレイヤーの艦隊はエディットした艦隊になっている。

また、メニュー画面で3番の「LOAD」を選び、プレイヤー番号(1か2。3でメニューにもどる)を入力すると、そのときにセットされていたディスクに入っているデータの一覧表を出してくれる。ここでも拡張子を付けずにファイル名を入力すれば、そのデータの艦隊を指定したプレイヤーの艦隊として、ロードしてくれるのだ。

[EDIT]
PLAYER=(1 or 2/exit=3)1

↑ここで艦の名前を入力する。アルファベットや数字も使える。強そうな名前にしたいね

かんめい	MV	AT	DF	RG	WV	BS
やまと	4	60	70	8	40	0
みょうこう	6	40	50	7	50	0
おおよど	8	30	40	6	55	0
ゆきかぜ	11	20	35	6	59	0

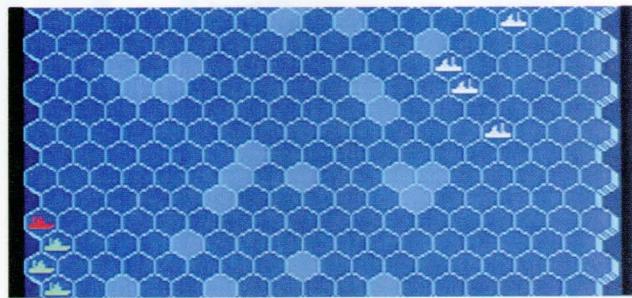
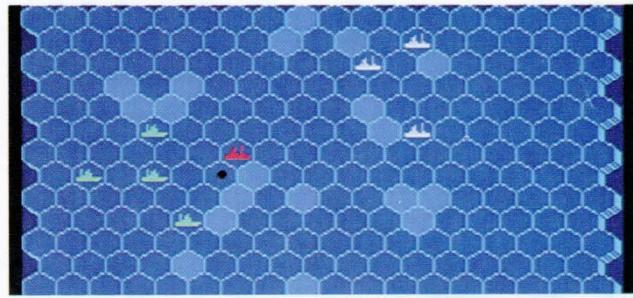
けってい = RETURN

↑これがプレイヤー1の艦隊の初期設定の性能表だ。プレイヤー2の艦隊も艦の名前がちがうだけでほかはおなじ。相手に負けない艦隊を作りあげよう

４隻の艦隊を率いていざ出陣！

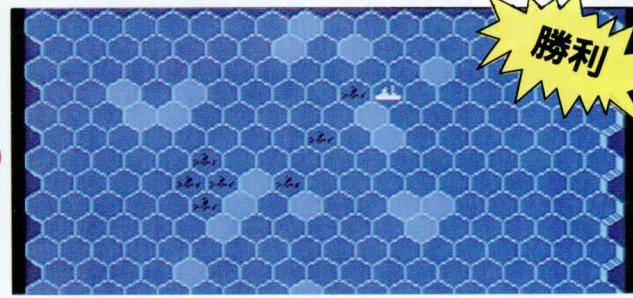
じつはプレイヤーにはわからないが、１ターンごとに波の高さが5段階で変化し、それに応じて命中率も変化する。とくに、波の高さが4以上のときは、WV値50未満の艦船の移動力が１少なくなるので注意。

艦船を操作するときは、それぞれの陣営側の下部に、その艦船の名前と状態が表示されるが、この情報の見方も重要だ。

- M＝移動力の残り。0になったら強制的に移動終了
- A＝攻撃力
- D＝防御力。0になると沈没
- R＝射程距離
- W＝走波力(命中率)
- ＊＝艦船の方向(前後は不問)

基本的に艦船の方向は移動時の方向とおなじだが、進入不可のヘックスに向かえば移動せずに方向だけを変えられる。敵に対して横向きになっていたほうが命中率が高いので、砲撃のときは方向をつねに意識しよう。

まず、戦う海域を決定する。ジャンケンでもして勝ったプレイヤーが選べばいい

戦いが始まった。赤い艦船(実際のゲームでは点滅する)が、現在操作する艦のデータと向きを表示してる。艦の向きは「＊：／」で表し、これだと斜め左下を向いているわけだ

プレイヤー１の駆逐艦の移動が終了して、プレイヤー２の艦隊を動かす番になった。まずは相手の出方をみることにしよう。うかつに前に進むのは禁物である

プレイヤー１の駆逐艦が長い移動力を使ってプレイヤー２の艦隊のなかに進み、プレイヤー２の駆逐艦に対し砲撃。この場合、艦の向きを斜め右下に向ければ威力が倍増する

ドカーン!! 見事命中。プレイヤー２の駆逐艦は轟音とともに炎に包まれた。しかし、攻撃力のことを考えると、それほどたいしたダメージにはなっていないはずだ

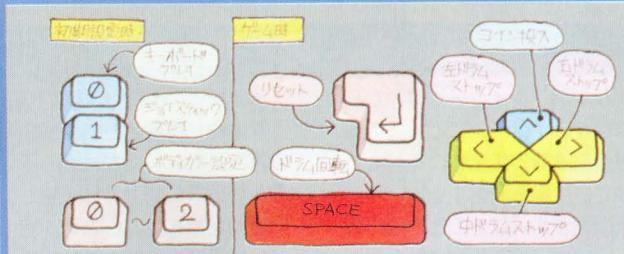
敵陣近くまで進みすぎたプレイヤー１の駆逐艦はプレイヤー２の艦隊に取り囲まれ集中砲火にさらされることとなった。味方の艦隊がくるまでもちこたえることができるか

敵、味方の艦隊がいりまじり混戦となってきた。すでに双方とも１艦ずつ撃沈され、３対３の勝負となっている。プレイヤー１の戦艦はまだ無傷で戦っている

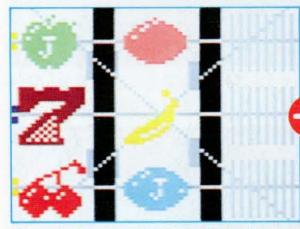
そして長い時間がすぎた……。最後に残ったのは、プレイヤー１の灰色の戦艦だった。プレイヤー１の勝利!「もう１回」というセリフが敗者から聞こえてくるほど熱中する

これがいわゆる「パチスロ」だ！

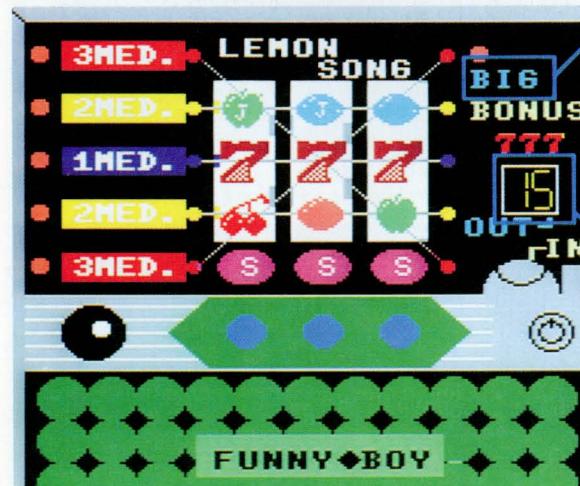
FUNNY◆BOY ファニー・ボーイ

画17面

MSX2/2+ VRAM64K
by LEMON SONG SOFT ▶リストは82ページ

やったことのない読者が多いだろうが、「パチスロ」のシュミレーションゲームだ。

中央でくるくる回る3つのドラムには、右のような絵柄が配置されている。ふつうは3枚ずつ賭け、回転するドラムを左から順番に止め、横一線または斜めの5本のラインにそって絵柄がそろうと、コインが出る。

・チェリーが左端に出現すると1ラインあたり2枚
・青リンゴ、またはバナナが3つそろうと3枚
・プラム、またはオレンジが3つそろうと15枚(3つ目が黒い紋章でも可)
・黒い紋章が3つそろうと、15枚とボーナスゲーム。
・7が3つそろうと、15枚とビッグボーナスゲーム

ボーナスゲームになると、コインは1枚ずつ。中央ラインにJまたはAマークを3つそろえると15枚の払い出し。これが6回起こると通常ゲームになる。

ビッグボーナスは、レギュラーボーナスを3回ぶんと思ってよい。コインは合計で340枚ほどの払い出しがある

また、とつぜんプラム、オレンジが高確率でそろうことがある。これは集中役という隠れ役で25ゲームで1区切りつく。

そのほか、興味深い隠れた法則がいろいろとあり、見た目より奥深いゲームなのだ。

■表　ボーナスの確率

設定値	1	2	3	4	5	6
ビッグ レギュラー	1/172	1/147	1/135	1/125	1/116	1/111
フルーツの集中	1/714	1/714	1/667	1/588	1/500	1/385

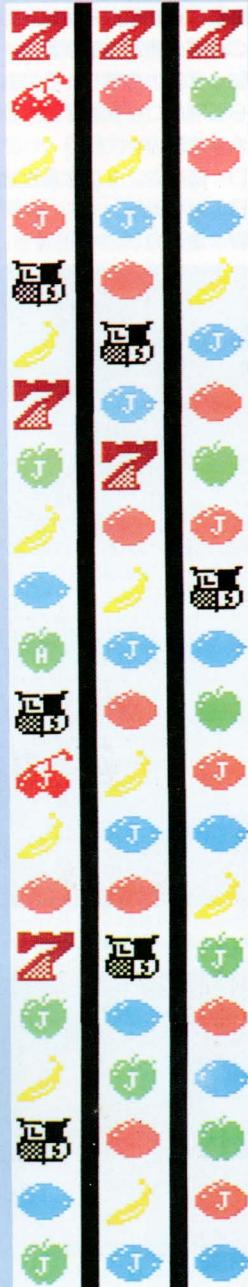
↑おっとチェリー付きの7が出たぞ　↑おおっ！　7がテンパイしたぞ

↑すかさず7をねらってこのとおり

ビッグランプ
ビッグボーナス中でボーナスゲームが何回目かを示す

メダル数
現在持っているコイン数。0になるとゲームオーバー

ビッグ回数
何回ビッグボーナスを出したかを表示している

払い出しカウンタ
何枚コインが出たか表示。ビッグのあとはＦＦになる

↑ちょうど7がそろったときの画面。右上にメダル数とビッグ回数を表示。中央やや上にある縦の3本の帯がドラムで、ここを串刺しにするように5本のラインがある。画面の周辺色は、ビッグがそろうと赤く、レギュラーとボーナスゲーム中は紫、ビッグが終わると黄色、ふつうは青になっている

ドラム配列図

ファンダムスクラム

花粉症〜、これほどつらい〜、ものはない。と、ひとりつぶやくわたしだが、その正体は、編集部一のパチスロジャンキーだったりする。

■投稿上のマナーとパフォーマンスの違いをはっきりと

今月のファンダムは、ちょっとページを増やして14本のプログラムが掲載されている。

50号記念ということも手伝ったが、じっさいは短くて楽しめる手頃な作品が多く集まったので増ページしたのだ。

これからもいい作品が集まれば、どんどん掲載していくつもりなので、ふるって投稿しよう。

ここで、投稿する作品のタイトルについて、少し注意してほしいことがある。

まず、タイトルの誤字にはくれぐれも注意してほしい。

パフォーマンスとしてわざと間違えているのか、それとも誤字なのか、編集部ではわからないからだ。

また、アルファベットを使うときは、できれば読み方も書いておいてほしいのだ。

質問箱 チェックサムの「S」に「!」がない

Q 「スペシャルチェックサムプログラム」がまちがえている。行9040、9060、9070、9090の変数Sのあとに「!」が付いていない。

(兵庫・倉林博幸／14歳)

A じつは、「スペシャルチェックサムプログラム」は3月号から少し変更されているのだ。倉林くんが指摘してくれたところが、その変更点なんだけど、これにはわけがある。3月号のスクラムのページで報告したが、変数Sのあとにあった「!」のせいで、確認用データの精度が悪くなっていたのだ。短い行のデータはだいじょうぶなのだが、長い行になるとデータがいいかげんになってくるのだ。3月号からはそんなことがないように、プログラムを修正してあるのだった。

質問箱 スピードが速すぎる(ターボR)

Q ファンダムの「ICE MAN」を入力しました。しかしスピードが速すぎてミスばかりです。パッキーのスピードを遅くする方法を教えてください。

(群馬・峯岸大介／15歳)

A 2月号に掲載された「ICE MAN」は速いことは速いのだが、速すぎてミスばかりしてしまうほどではない。おかしいと思っていたら「機種はターボR」と書いてあった。ターボRの高速モードで遊んでいたのだとしたら、ふつうの人ではとても遊べないだろう。ターボRの取扱説明書の40ページのいちばん下を見ると、本体の電源を入れるときにESCキーのとなりにある「1」のキーを押していれば標準モードになるとある。こうしてから遊べば楽しめるはず。

1行 CAR RACE 茨城・星茂

「これで1行プログラムなのか!?」と思わずいってしまった作品が、この「CAR RACE」だ。

作者は1行プログラムではおなじみの星くんなのだが、やるなあ。

これでハイスコアやリプレイ、効果音なんかを付ければ、りっぱなレーシングゲームになってしまうほどのものだ。

下のリストを打ちこんでRUNすると、ゲームがすぐにはじまる。

カーソルキーの左右を使って上からくる他車をよけて、どんどん進んでいこう。

せまってくる他車のスピードが、どんどん速くなるのもポイント。

他車にぶつかるとクラッシュしてゲームオーバーになる。

STOPキーを押すとスコアを表示して終わる。

```
1 SCREEN2,1:SPRITE$(0)="<ZZ$$□□<":LINE(4
,0)-(78,258),14,BF:FORT=30TO99:Z=RND(1)*
64:FORI=1TO170STEPT/4:S=STICK(0):X=X-(S=
7)*(X>0)*2+(S=3)*(X<64)*2:PUTSPRITE1,(X,
160),,0:PUTSPRITE0,(Z,I),1:IFABS(X-Z)+AB
S(160-I)<14THENPOKE-869,1:SCREEN0:PRINTT
-30ELSENEXTI,T
```

1行 図形プログラム 京都・吉野雅博

これは1行鑑賞プログラムというところだろうか。

吉野くんの送ってくれた作品は、リストのはじめにある「Q=135」の値によって、SCREEN7の画面に線で描かれる図形が変わっていくものだ。

絵を見てじゅうぶん満足したらCTRL+STOPで終わる。

「135」の部分をいろいろ変えて試してみよう。

そういえば、むかしはファンダムにも鑑賞プログラムがよく掲載されていた時期があった。

パレットの切り換えによるアニメーションを主としたものが多かったが、みんなよくできていた。

最近、そういったなにかホッとするようなプログラムがないのが、とても残念な気がする。

```
1 Q=135:COLOR,0,0:SCREEN7:PSET(255,196):
FORV=1TO8:COLOR=(V,V-1,7,7):NEXT:V=1:R=9
0:FORK=0TOQ*180STEPQ:A=3.141592653#/180*
K:S=SIN(A)*R*2+255:C=COS(A)*R+106:LINE-(
S,C),V:R=R-.5:SOUND8,12:SOUND8,0:V=V+1:I
FV=9THENV=1:NEXTELSENEXT:FORT=0TO1STEP0:
NEXT
```

質問箱

ディスクにセーブできる量は？

Q 1枚のディスクには、ゲームをどのくらいセーブすることができますか？
（福岡・団子／14歳）

A フロッピーディスク1枚にセーブできるファイルの数は、最高で112と決まっているのだ。しかしいくら112までは作ることができるといっても、グラフィックなどのデータ量の多いファイルばかり作っていると、112にいくまえにディスクがいっぱいになってしまう。ディスクの容量はフォーマットしたときに決まり、2DDフォーマットなら約73万バイトの容量がある。こまかいことをいえば、容量を使いきらないうちにディスク容量が足りなくなることもあるので注意しよう。まあ、プログラムファイルだけでディスク容量を使いきることはほとんどないのだが。ところで、ターボRに付属のMSX-DOS2には階層化ディレクトリなるものがあり、ディスク容量の許す限りの範囲で、112を超えるファイル数を作ることもできるのだ。

質問箱

最短のハイスコアルーチンに異議あり！

Q 最短のハイスコアルーチンと紹介のあった「H=H-(H<S)*(S-H)」は文字数、時間、記憶バイト数ともにIF文のほうがよいのでは？
（和歌山・栗栖和宏／？歳）

A 以前、BASICピクニックで「最短のハイスコアルーチン」として紹介した
H=H-(H<S)*(S-H)
という計算式よりも、
IFH<STHENH=S
のほうが短いし、速いし、記憶に使うバイト数も少ないし、IF文のほうが誰にでもわかりやすくて良いと思うのですがと言われれば、「はい、そのとおりです」と答えるしかないだろう。じっさいにそのとおりなのだから。ただし、1画面とくに1行プログラムでは、ハイスコア計算をIF文で行うよりも、ファンダムで紹介した論理演算を使ったほうが良いときがある。IF文だとそこから処理が分かれてしまうが、論理演算なら処理が分かれないですむ。最短ではないが、便利なときもあるのだ。

情報局

中古で69800円のターボR

「みなさん、はじめまして、じつはA1STが中古屋で69800円で売っていた！　正直いってうれしくもなかった。なぜかというと、いま、お金がないからです。くやしい！　ほしい！　ちくしょー！　だれも買うな、おれが買う！」
（北海道・源野久志／13歳）

源野くんの気持ちはよくわかる。じつはほかに「今、MSXターボRはパナソニックからしか出てませんが、ソニーやほかの会社からは出ないのですか？」（愛媛・辻村尚史／12歳）といった質問なども届いている。ターボRはほしいけど、A1STはちょっと高すぎて手が出ないよなあ。高校生ならアルバイトという手もあるのだが……。しかし何者だろう、その中古屋にA1STを売ったタワケは。

質問箱

グラフィックの読みこまれるページは？

Q BSAVEでセーブしたグラフィックをBLOADでロードすると、そのグラフィックは何ページ(SCREEN5)にきますか？
（福岡・団子／14歳）

A 左上でフロッピーディスクに関する質問をしてきた団子くんから上記のような質問もきていた。団子くん、グラフィックばかりセーブしていると、すぐにディスク容量がなくなってしまうので注意しよう。本題に入るが、SCREEN5に描いたグラフィックをBSAVEを使って保存したものを、BLOADで読みこんでくるときは、そのときのアクティブページに読みこまれるのだ。たとえば、アクティブページが0のとき、画面をBSAVEし、これをアクティブページが1のときに読みこめば、ページ1の画面にグラフィックが現れる。まあ、ものは試しでやってみるのがいちばんいいのだが。ちなみに、COPY命令のほうがかんたんで便利なので、こちらも試してほしい。

情報局

3月号『ヒコーキ』の改造法

3月号の『ヒコーキ』の敵機はカタイらしい。自機とぶつかってもビクともしない。そのうえ、異常に速い。でも、弾をあてれば壊れるはず。さあキミも下の追加リストを打ちこんで、敵機をビシバシ打ち落とそう。
（富山・タコチュー／13歳）

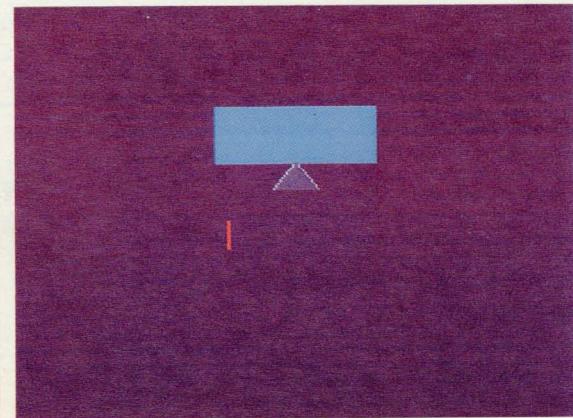
ということで、さっそく試してみると、なかなかよかった。
ただし、敵機が通りすぎたあと、自機の後ろにいるところを撃ち落としたりできるバグが起こるが、これは「後ろにも弾が打てるのだ」ということにしておこう。
こういう改造法はうれしいぞ。

```
95 IFABS(SGN(ZZ)*(20-TX)-(Y-TY))<9THENPUTSPRITE2,(TX,TY),8,3:SOUND13,0:TX=-1:SC=SC+5
```

敵機を撃ち落とせるようになってゲーム性がアップした

情報局

3月号『GO！GO！わたる君』のウラ技！？

3月号に掲載された『GO！GO！　わたる君』で安全地帯を発見しました。いちばん右か左にいくと、海に落ちても死なない。
（茨城・内田裕／14歳）

本当だろうか？　と、半信半疑でやってみたところ、本当だった。
ゲームがはじまって、すぐにいちばん左か、いちばん右に移動すると、海に落ちてもゲームオーバーにはならずに、ゲームが継続されてしまうのだ。
このほか、三重県の前田敏宏くん(14歳)、北海道の奈良部修くん(12歳)の2人からもおなじネタが投稿されたが、消印のいちばん早い内田くんにMファン特製テレカをさしあげる。

見てのとおり。海に落ちても不思議と死なない、バグ？

☆「ファンダム」への投稿募集中！応募要項の詳細は97ページ

↑リスト１を実行後、ＣＬＳを実行して「ニュウリョク……」を入力し、もう一度「Ａ＝ＵＳＲ（０）」を打ちこんでリターンキー。「モウ１カイ」と入力し、カーソルキー上、上、リターンキー、の画面。ＣＬＳ以降のキーの経過が画面下段に表示されている

人がなにかを学習し、身につけていくスタイルには2通りあると思う。参考書タイプと問題集タイプだ。参考書タイプは、公式や文法などの「法則」を覚えることで勉強し、問題集タイプは数多くの「実例」に触れることで問題解法の技術を身につけていく。世の中で成功しているのは、ほとんどパワーのある問題集タイプで、参考書タイプはブツブツいうだけで、けっきょくなにもしないモノグサであることが多い。

わたしはずっと参考書タイプだった。小１か小2のころ、九九を丸暗記させられるのがいやで、仮病を使ってなんども学校を休んだため、大学受験のころまで九九が満足にできなかった。しょっちゅう計算違いしていたが、ある問題のとちゅうで数回計算違いをした結果、最後の答えだけはあっていたということがある。運は強い。

◑

この記事の基本方針は、ありがちな参考書タイプのアプローチを捨て、問題集タイプのアプローチをすることにあった。九九を丸暗記するのとおなじノリで、マシン語の気持ちを直接体験していってもらいたいのだ。

だから、「レジスタ」とか「ＢＩＯＳ」とかの基本的なものについても、正面切った説明なしにスタートした。マシン語を本格的にはじめるときには避けて通れないはずの「アセンブリ言語」をあえて無視しつづけているのもおなじ理由だ。

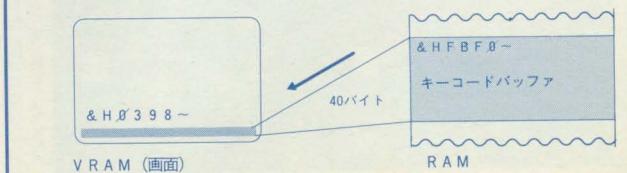
マシン語の世界には人間の精神と本質的に異質な部分がある。その異質さこそ、わたしが「マシン語の気持ち」と呼ぶ核心部分なのだ。そして、それは、ことばで明確な説明をすることができない。色即是空(しきそくぜくう)、空即是色(くうそくぜしき)、色不異空(しきふいくう)、空不異色(くうふいしき)である。

◑

ROMに用意された入出力用マシン語サブルーチン集であるＢＩＯＳには、機能別に「入口」（エントリという）が設けられている。このエントリにはそれぞれ名前（ラベル）がつけられ、特定のアドレスが割り当てられている。そのアドレスを呼ぶ（コールする）とそれぞれの機能が働く。なかには、とにかく呼べば無条件で働いてくれるものもある。キーバッファクリアとか多色刷りモードなどのＢＩＯＳコールはその代表的例だ。

しかし、ほとんどはそれぞれ固有の「働く条件」がある。たとえば、「ＬＤＩＲＶＭ」（&HØØ5C）と呼ばれるＢＩＯＳエントリは「RAMのある領域からVRAMのある領域にデータを転送する」機能があり、RAMのどこからVRAMのどこまで何バイト転送するのかをCPU内のレジスタ（8ビットまたは16ビット単位の記憶部品）で指定する（図１）。レジスタごとに意味は明確に分かれていて、それが図１だ。とくに指定されていないレジスタ（この場合はＡやＦ）には、なにが入っていてもかまわない。

ＢＡＳＩＣにはCPUのレジスタに数値を書きこむ命令がないので、たとえば、このＬＤＩＲＶＭを使いたいときには、各レジスタに値を入れたうえで、このＢＩＯＳを呼ぶプログラムをマシン語で作る必要がある。

◑

そのマシン語のサンプルが表１で解説するマシン語だ。リスト１では行160のデータとなって、行40で書きこまれ、行50でUSR関数として定義されたうえで呼び出されている。

こいつはなにをするのかというと、キーコードバッファというワークエリア（40バイトある）を、ファンクションキー表示部分にそっくりそのまま転送しているのだ。キーコードバッファとは、入力されたキーを１つ１つ記録しているところ（40バイトを超えると先頭にもどる）で、つまり、USRで呼ぶたびに40回まえから直前までのキー入力がファンクション表示部分に表示されるのだ。

このＬＤＩＲＶＭというＢＩＯＳはいろいろな応用が考えられる。次回は、このＢＩＯＳをまたちがった例で使って、レジスタとＢＩＯＳの関係について体験していきたい。

■図１　ＢＩＯＳの「ＬＤＩＲＶＭ」が要求するレジスタ内容の構造

※Ａ、Ｆなどはレジスタの名前。数値はすべて16進表記（内容はリスト１の例）。

レジスタ	内容	説明
A / F		どうでもいい
B / C	Ø Ø / 2 8	転送するデータの長さ（バイト数）
D / E	Ø 3 / 9 8	転送先（ＶＲＡＭのアドレス）の開始番地
H / L	F B / F Ø	転送元（ＲＡＭのアドレス）の開始番地

■図２　Ａ＝ＵＳＲ（０）によって転送されるデータ

■リスト1　キーコードバッファの内容を見るプログラム

```
10 CLEAR 200,&HD000:COLOR 15,1,1:SCREEN
0:WIDTH 40:DEFINT A-Z:KEYON
20 FOR I=0 TO 5:READ A$,A
30 FOR J=0 TO 7:VPOKE &H800+A*8+J,VAL("&
H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
40 READ A$:FOR I=0 TO 12:POKE &HD000+I,V
AL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)):NEXT
50 DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
100 DATA 002078F878200000,8
110 DATA 0808080848F84000,13
120 DATA 002010F810200000,28
130 DATA 002040F840200000,29
140 DATA 002070A820200000,30
150 DATA 002020A870200000,31
160 DATA 21F0FB11980301280 0CD5C00C9
```

リスト1の解説

●行10は、初期設定。KEYONしているのはファンクションキー表示部分をあらかじめ確保しておくため。●行20、30は、行100〜行150のデータを読んで、キーコードバッファ中にある、BSキー、リターンキー、カーソルキーのコードを表示するためのキャラクタパターン定義をしている。コントロールコードをパターン名称テーブルに書きこむとグラフィックキャラクタが表示される。ここでは、そのグラフィックキャラクタのパターンを変更して、矢印などにしておいた。表示上の問題だけなので、行20、30、行100〜150は無視しても可(その場合はコントロールコードの部分がグラフィックキャラクタになる)。●行40は、行160のマシン語データ(16進数)を読みこんで、&HD000以降に1バイトずつ書きこむ。●行50は、そのマシン語をUSR関数に定義して呼び出すところ。以降、USR(0)を呼び出すたびに画面の最下段にそれまでのキー入力が出てくるのだ。

■表1　キーコードバッファの内容をVRAMに転送する（表示する）マシン語の構成と気持ち

アドレス	マシン語(16進表示、2桁で1バイト)		その気持ち
&HD000	21	次の2バイトをHLレジスタにセット	**転送元の開始番地をセット** ●21が、HレジスタとLレジスタ(HLレジスタという)にまとめて数値をセットするコードだ。このコードではじまるマシン語は多い。 ●FBF0は、キーボードの情報が次々に蓄積されていくキーコードバッファの先頭番地。この2バイトを書き換えれば転送元をRAMのほかの部分に変更できる。
+1	F0	&HFBF0	
+2	FB		
+3	11	次の2バイトをDEレジスタにセット	**転送先の開始番地をセット** ●11は、DレジスタとEレジスタ(DEレジスタという)にまとめて数値をセットするコード。上の21に対して11という数に注目。 ●0398は、SCREEN0における、最下段に対応するVRAM(パターン名称テーブル)のアドレス。ここを書き換えれば表示場所などを変更できる。
+4	98	&H0398	
+5	03		
+6	01	次の2バイトをBCレジスタにセット	**転送するデータの長さをセット** ●01は、BレジスタとCレジスタ(BCレジスタという)にまとめて数値をセットするコード。21、11、01と3連続似たものコード。 ●0028は、たんに10進数40の16進表現。ここではキーコードバッファの大きさ(40バイト)。ここを書き換えれば転送するデータの大きさを変更できる。
+7	28	&H0028	
+8	00		
+9	CD	次の2バイトが示すアドレスを呼ぶ	**そこでBIOS「LDIRVM」を呼ぶ** ●CDは、指定アドレスを呼ぶ(コール)命令。このCDというコードで呼ぶと、GOSUBとおなじように、呼んだ命令の直後にもどってくるので、わかりやすい。 ●005Cは、LDIRVMのエントリアドレス。この名前(ラベル)には深い意味はなく、大切でもないのでびびらないように。
+A	5C	&H005C	
+B	00		
+C	C9	BASICにもどる	●すべてを終えてBASICにもどり、USR(0)の関数の値を形式的に返して終わる。

スーパー ビギナーズ

超初心者 Super Beginners' 講座 第6回

画面のなかで、ふにょふにょ動くもの。それはきっとスプライトだ。このスプライトというヤツは、奇妙にも文字をよけたりなんかする。今回はその仕組みに触れる。

スプライトを定義する

今回の講座では、プログラム作りにも少し挑戦してみよう。

具体的には、「キーボードにふれてみよう」の①と③〜⑤を続けて打ちこむと、ひとつのプログラムになるというものだ。

それぞれのちょっとしたリストはひとつの目的があってできているので、プログラムを作るときの参考にしてほしい。

■まず、スプライトパターンを定義して用意する

今回の講座は、スプライトの表示について触れてみよう。

スプライトの表示とひとことにいっても、そこにはさまざまな処理がからまってくるものだ。

まあ、とりあえず、主役となるスプライトを用意しておく必要があるので、「キーボードにふれてみよう①」を打ちこんでほしい。

このリストには、いくつかの命令が入っているが、ここで重要なのは「SPRITE$」という命令だ。

これを「RUN」と打ちこんで走らせると、画面はSCREEN1になり、スプライトパターンが定義される。

このスプライトは今月採用された『オイルショック'91』(右下の写真)から、ちょっと拝借してきたものだ。

つぎに、「キーボードにふれてみよう②」を打ちこんで実行して、右の写真のように水鳥が表示されるか確認しよう。

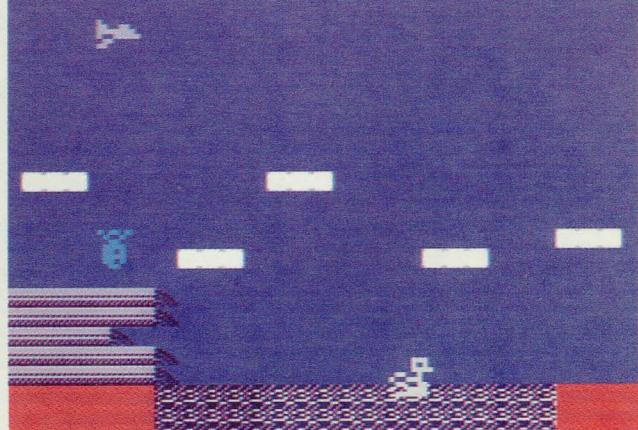
うまく表示されたかな?

ここでつまずいていたらつまらないので、ちゃんと表示されるようになるまで、①と②を打ちこみなおそう。

ところでこの水鳥、これから最後まで付き合ってくれる主役となるものだから、わたしの独断で「カルちゃん」と名前を付けておこう。

さあ次は、カルちゃんの遊ぶ舞台を作るぞ。

‼キーボードにふれてみよう①

```
10 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,4,7:CLS:FOR
J=0TO1:B$="":READA$:FORI=0TO7:B$=B$+CHR$
(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))):NEXT:SPRITE
$(J)=B$:NEXT
20 DATA 7050F02E3966797E
30 DATA 0E0A0F649C669E7E
```

‼キーボードにふれてみよう②

```
PUTSPRITE 0,(50,100),15,0:PUTSPRITE 1,(1
50,100),15,1
```

キーボードにふれてみよう①と②を実行したあとの画面。ちゃんとカルちゃんが表示されたかな。スプライトパターン0は左向き、パターン1は右向きのカルちゃんだ

今月のファンダムに掲載されている「オイルショック'91」のゲーム画面。オイルの海に追い詰められていくカルちゃんの印象が強く、ついついパターンを拝借してしまった

キャラクタで画面を作る

カルちゃんがMSXに登録できたら、次はカルちゃんのために池を作ろう。

前回の講座で、キャラクタパターンの定義のしかたを教えたが、それを使って池を作るのだ。

ここでも、キャラクタパターンをちょっと拝借して使うことにした。

左の「キーボードにふれてみよう③」を打ちこんでRUNしてほしい。

おっと失敗、失敗。ちょっといっておかなくてはいけないことがあった。

「キーボードにふれてみよう①」を打ちこんだあと、この「キーボードにふれてみよう③」を打ちこむと、2つともMSXのなかに登録されるのだ。

だから、「キーボードにふれてみよう③」を打ちこみ終わったあとで、「LIST」と打ちこんで調べてみると、画面には2つとも表示されたはずだ。

だからって「どうしよう」なんて思わなくてもいい。

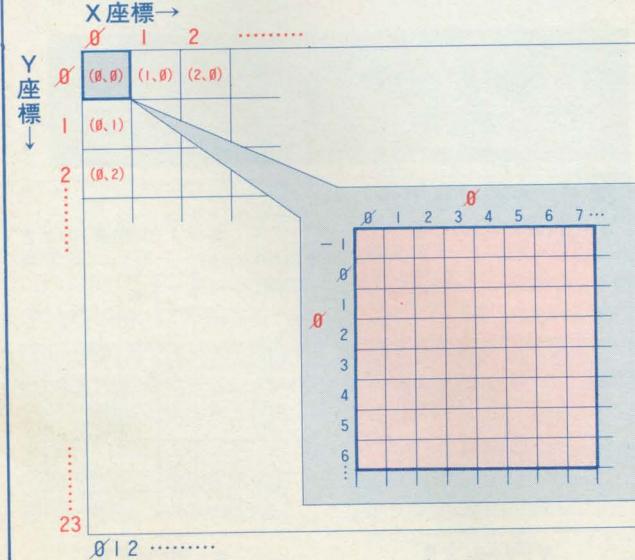
わたしが失敗といったのは、説明するまえに打ちこむようにいってしまったからだ。

さて、ここでRUNしてもつまらないので、つぎの「キーボードにふれてみよう④」も打ちこんでからRUNしよう。

画面が右の写真のようになったらOkだ。

画面に表示されたキャラクタの両端が池の岸で、そのあいだが池になる。

これで、カルちゃんの遊ぶ舞台ができあがったことになる。

ところで、前回もすこし触れたが、スプライトとキャラクタは別の世界のものだから、表示するときの場所を指示する方法がちょっと変わってくる。

詳しくは下のカコミにあるので、読んでおこう。

‼キーボードにふれてみよう③

```
40 FORI=0TO1:READA$,B$,C:AD=ASC(A$)*8:FORJ=0TO7:VPOKE ASC(A$)*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXT:VPOKE&H2000+ASC(A$)¥8,C:NEXT
50 DATA a,D669B6FFFFFFFFFF,&H68
60 DATA h,DEBD639C73BCC13E,&H4F
```

‼キーボードにふれてみよう④

```
70 KEYOFF:LOCATE0,16:FORI=0TO2:PRINT"aaa";STRING$(26,"h");"aaa";:NEXT
```

⬆キーボードにふれてみよう③と④を打ちこんでRUNしたあとの画面。この池にカルちゃんが泳ぐことになる。行70をすこしいじくれば、ちがった感じの池も作れるぞ

SCREEN1の画面の2つの座標系

SCREEN1の画面には、2つの座標系がある。それは、キャラクタを表示するときのテキスト座標と、スプライトを表示するときのスプライト座標だ。

テキスト座標は、PRINT文で表示する文字の位置を指定するときに重要になってくるもので、たいていはLOCATEという命令を使って位置を示す。

スプライト座標は、スプライトを表示するときに重要なもので、スプライト以外では使用しない座標系なのだ。スプライトはふつうはPUTSPRITEを使って表示し、そのとき指定する座標はこのスプライト座標となる。

テキスト座標とスプライト座標は、ときたま混同してしまうが、じつはまったくちがう座標系なので注意したいところだ。

まあ、スプライト座標は1ドット単位、テキスト座標は8ドット(1文字)単位と覚えていればいい。

■スプライトとキャラクタの座標系

左の図はSCREEN1の画面の2つの座標系を表したものだが、テキスト座標に関しては、WIDTH32のモードでの数値になっている。

■テキスト座標

テキスト座標とは、文字が表示されるときの位置のことで、8ドット単位、つまり1文字ぶんで1つの座標となっている。だから文字半分だけ下にずらして表示するなんてことはできないのだ。

また、テキスト座標は基本がWIDTH32の設定になっているので、WIDTHの値が変われば、LOCATEで指定する位置もずれる。ただし、VRAMでのアドレスを計算するときは基本の座標系で計算しなければいけないので注意しよう。

■スプライト座標

スプライト座標はX座標は0から始まるが、Y座標は−1から始まっている。そのためにテキスト座標からスプライト座標を計算するときはY座標を−1する必要があるのだ。1ドット単位で指定できるので、文字よりも細かな動きができるのだ。

スプライトを動かそう

いままで打ちこんでもらった「キーボードにふれてみよう」の①から④は、前回までのおさらいのようなものだったが、いよいよこれからが本番になる。

まず、右にある「キーボードにふれてみよう⑤」を打ちこんでほしい。

もちろん、①から④のものに続けて打ちこむのだ。

さあ、これで今回のサンプルプログラムは完成となったので、さっそくRUNしてみよう。

画面に表示された池で、カルちゃんが泳いでいれば成功だ。

このカルちゃん、うまいこと岸までたどりつくと、クルッと向きを変えて泳いでいる。

注意したいのは、カルちゃんが勝手に岸と池の区別をして泳いでいるわけではなく、プログラムによってそうなるように仕組んであるということだ。

■まず、プログラムでやるべきことを考えよう

カルちゃんの移動処理では、カルちゃんの移動先のすぐ下にあるキャラクタが何かを調べ、それにより進むべきか向きを変えるかを決定しているのだ。

具体的にいうと、カルちゃんのつぎに進む先が岸だったら向きを変える。また、そうでなく池であれば、そこに進む。といった具合のものだ。

今回のカルちゃんの場合では、スプライトが8×8の2倍表示になっているので、調べなければいけない場所もそれに応じて右向きの場合と左向きの場合で変わってくるのだ。

右下の図を見てみよう。この図の左側がカルちゃんが左向きのときに、どこのキャラクタを調べればいいかを、赤で示してある。右側はカルちゃんが右向きのときのものだ。

カルちゃんを表示するのに使っているスプライト座標(X,Y)に対応するテキスト座標からみると、この調べる座標はY座標がともに+2されている。

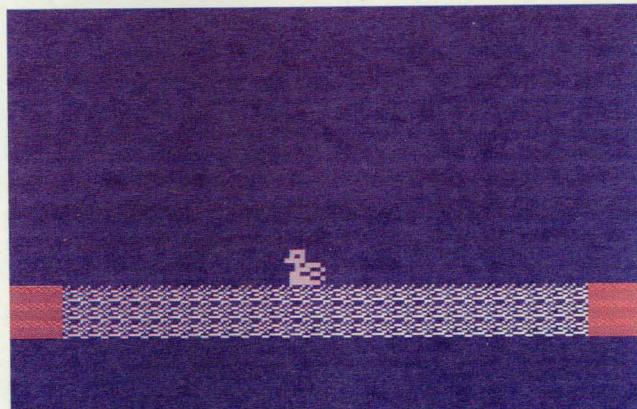
これはカルちゃんが池に浮いているためで、もしカルちゃんが水中にいるなら、Y座標の修正値も変わってくるのだ。

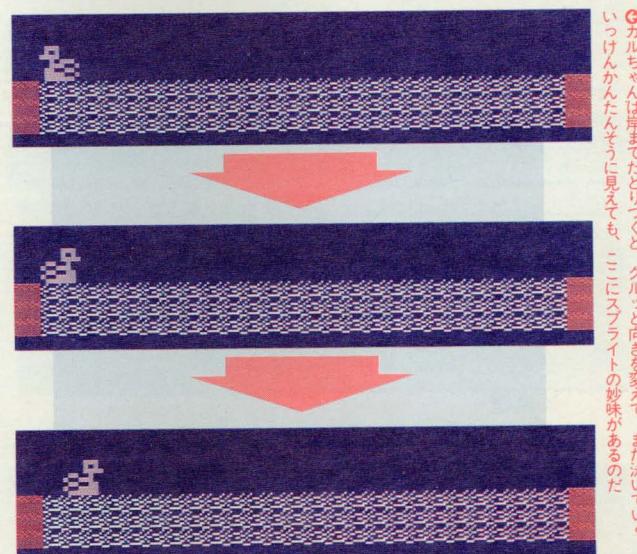
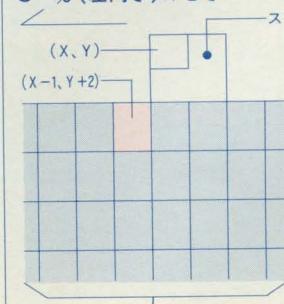
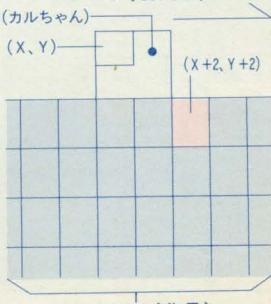
また、X座標は左向きのときー1で、右向きなら+2になっている。

この場合は、カルちゃんのスプライトの大きさが関係していて、右向きと左向きとで、数値の大きさが違うのだ。

■調べる座標がわかったら、VPEEKで調べてみよう

さて、調べる座標がわかったら、こんどはどうやって調べるかが問題になる。

VRAMを直接調べると、ここではひとことでいっておくが、このVRAMというヤツは、最初のうちはなかなかなじめないもので、いくら理屈を聞いてもよく理解できないものだ。

でも、使っていなくては話にならないので、来月の講座では、SCREEN1のVRAMに思いきり迫ってみよう。

‼キーボードにふれてみよう⑤

```
80 X=15:Y=14:S=Ø:AD=&H18ØØ+(Y+2)*32
9Ø PUTSPRITE Ø,(X*8,Y*8-1),1Ø,S
1ØØ IFS=ØTHENIFVPEEK(AD+X-1)=ASC("a")THENS=1:GOTO12ØELSEX=X-1
11Ø IFS=1THENIFVPEEK(AD+X+2)=ASC("a")THENS=ØELSEX=X+1
12Ø FORI=ØTO1ØØ:NEXT:GOTO9Ø
```

↑キーボードにふれてみよう⑤を打ちこみ終わり、完成したサンプルをRUNしたあとの画面。カルちゃんは元気よく池を泳いでいる

←カルちゃんは岸までたどりつくと、クルッと向きを変えて、また泳いでいく。いっけんかんたんそうに見えても、ここにスプライトの妙味があるのだ

妖城伝Ⅱ ～浮遊城之巻～

MSX MSX2/2+RAM16K BY SILVER SNAIL

▶遊び方は40ページ

注意　このプログラムでは、一部マシン語を使用しています。行1はとくに注意して打ちこんでください。また、「■」はカーソルキャラクタです。KEY1，CHR$(255)を実行し、F1キーで打ちこんでください。

```
1 CLEAR200,&HD000:SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,5,5:KEYOFF:DEFINTA-Z:A=&HD000:FORI=0TO38:POKEA+I,255-ASC(MID$("゛゜ぬむねのたワ2オ■ヤ2イ■ワは= り/チ゜2イ■ワめ=れ/゛よ゜チか2イ■6",I+1)):NEXT:DEFUSR=A:FORI=0TO4:READS$:SPRITE$(I)=S$:NEXT:H=2:FORJ=1TO32:GOSUB8:NEXT:N=255
2 S=STICK(0):IFR=0THENX=X+(S=7ANDX>0)-(S=3):IFX=22THENX=21:GOSUB8:DATA!>2<bオ~て
3 F=-(F=0):IFSTRIG(0)ANDR=0THENR=1:L=Y
4 L=L-R:IFSTRIG(0)=0ANDR=1ORL<0THENR=-1ELSEIFL=Y+3THENR=0:DATA!>2<て4~4,"Tィイりp  "
5 IFVPEEK(B+X+L*32)=-76*RTHENL=L-1:Y=Y-1ELSEIFVPEEK(6208+X+Y*32)<>76THENY=Y+1
6 C=869:PUTSPRITE0,(X*8-4,Y*8-1),1,F:PUTSPRITE1,(X*8-2,L*8-3),-(R<>0)*14,2:O=O+SGN(X*8-N):P=P+SGN(Y*8-M):O=O+(ABS(O)>8)*SGN(O):P=P+(ABS(P)>8)*SGN(P):N=N+O:M=M+P
7 PUTSPRITE2,(N,M),11,3:IFABS(X*8-N)<16ANDABS(Y*8-M)<16THENPLAYS$:X=X-SGN(O)*(X>0ANDX<21):O=-O:P=-P:R=0:GOTO2ELSEIFY>28THENPRINTE$"Y)-スコア"T-32:POKE-C,1:RUNELSE2
8 A=USR(0):T=T+1:N=N-8:IFTMOD5=0THENH=RND(1)*9+1:H=H*2:DATABぬ<~ZZステ,V1502L32CD
9 E$=CHR$(27):LOCATE31,H:PRINT"L":RETURN
```

プログラマからひとこと

えびてん

【SILVER SNAIL】おれは海老丸だ。このゲームの主人公のモデルはおれらしい。人の名前をかってに使いやがって、プンプンプン／　でもゲームがおもしろいからゆるしてあげよう。このゲームをクリアできたら、もれなくターボRをあげよう。ただしこのゲームにクリアはない。いろいろ書いたがそろそろ行かねば……。忍者に休息は許されないのだ。さらばだっ／　──言っておきますが、彼は『妖城伝Ⅱ』をプレイしたことや見たことは一度もありません。ところで「海老丸」は彼のあだ名「えびてん」からきたもので、「えびてん」こと佐々木裕道は超バカで変態です。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……海老丸の座標
L……くさりがまのY座標
N、M……フロートの座標
O、P……フロート移動増分

その他の変数

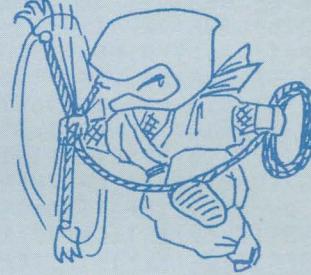
A……USR関数呼び出し用
B、C……定数が入る⇨リスト短縮用
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
F……海老丸のスプライトパターン切り替え用
H……画面作成用
I、J……ループ用
R……くさりがまの状態
S……スティック入力用
T……スコア
S$……データ読みこみ用

プログラム解説

① はじめに

●画面初期設定●変数型宣言●マシン語データ書きこみ●USR関数定義●スプライトパターン定義●行8の画面表示サブを呼び出す●変数設定

②③ 海老丸移動

●スティック入力●海老丸移動●スクロール判定⇨判定があれば画面表示サブを呼び出す●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)●スプライト切り替えフラグ更新●くさりがま発射入力判定(トリガー)

④ くさりがまが飛ぶ

●くさりがま移動●くさりがまを戻すかの判定●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

⑤ 天に昇るか奈落の底か

●くさりがまが引っ掛かったか判定⇨判定があれば海老丸上昇●海老丸落下判定

⑥ 海老丸表示

●海老丸表示●くさりがま表示●フロート移動増分計算●フロート移動

⑦ 強敵フロート

●フロート表示●海老丸とフロートの衝突判定⇨判定があれば効果音／フロート移動計算／フロート方向反転／くさりがまを消す●ゲームオーバー判定⇨スコア表示／リプレイ

⑧⑨ 画面表示サブ

●USR関数呼びだし⇨画面スクロール●スコア増加●フロート座標変更●床の出現位置変更判定⇨床出現位置設定●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)●効果音データ(行1で読みこみ)●エスケープシーケンス設定●床表示

マシン語解説

&HD000～&HD026
画面スクロール

〈ファンダムニュース／読者アンケート3月号結果発表①〉3月号でわたしの最高のお気に入りだった「SOLE HOLE」は10位という結果にガッカリ。あれはおもしろいゲームだよ、とひとこと書かせてもらって、それでは3月号ファンダムBEST5／　5位は「GO! GO! わたる君」。ディスプレイに出た自分の願望を見て大笑いしてしまう「願望」は4位。（次ページにつづく）

危険地帯

MSX 2/2+VRAM64K BY HIDEYUKI

▶遊び方は41ページ

```
1 DEFINTA-Z:COLORØ,14,Ø:SCREEN5,Ø,RND(-T
IME):OPEN"GRP:"AS1:W=1Ø5:PSET(W,W):PRINT
#1,"きけんちたい":SPRITE$(Ø)="♠`♠":FORI=1TO8:R
EADX(I),Y(I):NEXT:SOUND7,55:SOUND8,16:DA
TA,-3,3,-3,3,,3,3,,3,-3,3,-3,,-3,-3
2 L=L-(L<5):SETPAGE,1:FORI=ØTO41:A=I*6:F
ORJ=ØTO2:LINE(A+J,Ø)-(A+5-J,158),VAL("&H
"+MID$("689C23ABF457",(IMOD4)*3+J+1,1)),
B:NEXT:FORJ=ØTO1:G=RND(1)*54:LINE(A,G)-(
A+5,G+W),Ø,BF:NEXTJ,I:SETPAGE,Ø:X=127
3 FORI=ØTO26:LINE(122-I,W-I)-(133+I,W+I)
,Ø,B:R=Ø:P=1:Q=4:Y=W:NEXT:SOUND6,31
4 COPY(R,53-P)-(R+63,W-P),1TO(96,79):COP
Y(R,53+P)-(R+63,W+P),1TO(96,79),,TPSET:R
=R+1:P=P+Q:IFR=189THENFORI=ØTO15:COLORI,
Ø:PSET(W,112-I),Ø,TPSET:PRINT#1,"CLEAR!"
:NEXT:GOTO2ELSEIFP=33+L*4THENSOUND12,16:
SOUND13,9:Q=-QELSEIFP=1THENQ=-Q
5 C=C+1:S=STICK(Ø)+STICK(1):X=X+X(S):Y=Y
+Y(S):PUTSPRITEØ,(X,Y),15:IFPOINT(X+1,Y+
2)=ØTHEN4ELSESOUND12,255:SOUND13,9:FORI=
1TO14:K=I¥2:COLOR=(I,K,K,K):PSET(W,1Ø8-K
),Ø,TPSET:COLORI,Ø:PRINT#1,"SC"C:NEXT:FO
RI=ØTO1:I=-STRIG(Ø)-STRIG(1):NEXT:RUN
```

変数の意味

グラフィック座標

R、P……スクロール座標
X、Y……自機の座標

その他の変数

A、G……ステージ作成用
C……スコア
I、J……ループ用
K……パレット切り換え用
L……レベル
Q……壁の移動増分
S……スティック入力用
W……定数⇨105が入る
X(n)、Y(n)……自機の移動増分

プログラム解説

① 初期設定

●変数型宣言●画面設定(乱数初期化)●グラフィック画面への文字出力準備●タイトル表示●スプライトパターン定義●自機の移動増分読みこみ●PSGレジスタ設定●自機移動増分データ(行1で読みこみ)

② 壁の作成

●レベル更新●アクティブページのみ1に変更●壁のグラフィック作成●壁にすきまを作る●アクティブページを0にもどす

③ ゲーム画面作成

●画面作成●変数初期設定●PSGレジスタ設定

④ 壁の移動

●上の壁を表示●下の壁を表示●スクロール座標計算●ステージクリア判定⇨メッセージ表示/行2へ飛ぶ●壁の反復判定⇨効果音/壁の移動増分反転

⑤ ゲームメイン

●スコア加算●スティック入力●自機の移動計算●自機表示●衝突判定⇨衝突していなければ行4へ飛ぶ●効果音/パレット切り換え/スコア表示/リプレイ(トリガー)

アドベンチャーゲームをどうぞ

【HIDEYUKI】※①の文章からスタートし、それぞれの指示に従いながら進んで行き、ウニウニ姫を無事、救出してほしい。⑩と⑪は文章ではなく、右ページのイラストになっているので注意しよう。

①王様「プーゲ星人にさらわれたウニウニ姫を救い出してくれ」
引き受ける……⑦へ/断る……④へ

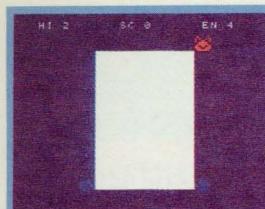
②ウヒョーッ、落とし穴だ/ (『SOLE HOLE』で100点以上取ること)
取れたら……④へ

③箱の中には、わなげの棒があった。あなたはわなげの剣を投げる。みごと、棒にはまった。
プーゲ星人「ウギギ……」プーゲ星人は死んだ。
ウニウニ姫「ありがとう。私といっしょに『危険地帯』で遊びましょう」
THE END

④気がつくと、そこは牢獄の中だった。
王様「ドラゴンに勝てたらそこから出してやろう」(『Colosseum』でドラゴンに勝つこと)
ドラゴンに勝てたら……①へ

⑤いきなり白い壁が迫ってきた(『JUMP OVER THE WALL』で100点以上)
取れたら……⑨へ/取れなかったら……⑧へ

⑥箱の中にはメダルが入っていた。喜んでいるスキに後ろから攻撃された。
無条件で……④へ

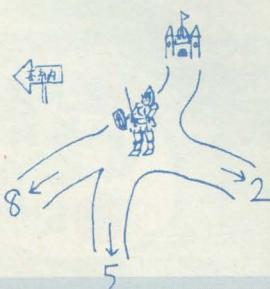
⑦王様「うむ、この武器をやろう。すぐ出発してくれ」
わなげの剣を手に入れた。
無条件で……⑩へ

⑧ゲッ、上から石材が降ってきた(『PYRAMID』で300点以上)
取れたら……⑨へ/取れなかったら……⑤へ

⑨修行をすることにした(『GRYB』で30点以上取ること)
30点以上取れたら、ポンの魔法を覚えて……⑪へ

〈ファンダムニュース/読者アンケート3月号結果発表②〉3位にゲームと学習がいっしょにできた『キセロゲル』。2位には悪役になった気分で、ビルをつぎつぎと破壊していく『ひこーき』。そして1位には上と下にわかれた卵を1つにしていくパズルゲーム『TAR-BOT2』だ。

プーゲ星人

MSX MSX2/2+RAM8K BY HIDEYUKI

▶遊び方は41ページ

```
1 SCREEN1,3,RND(-TIME):COLOR15,0,0:WIDTH
32:KEYOFF:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="L<}33}<L
2<セ°°セ<2B・けく~ロぬ~テ・<fテテf<":VDP(1)=VDP(1)-
2:E$=CHR$(27)+"Y":ONINTERVAL=4GOSUB9
2 D=5:G=7:B=4:H=H+(H-S)*(H<S):S=0
3 X=RND(1)*480:D=D-(D<32):G=G+3:R=SMOD4+
6-5*(SMOD4>0):SOUND7,55
4 CLS:PRINTE$" #HI"H;E$" -SC"S:INTERVALO
N:VPOKE8204,51:FORI=LTO0STEP-1:L=I:GOSUB
8:NEXT:IFGTHENFORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
ELSEPRINTE$"++GAME  OVER":FORI=0TO1:B=(B
+1)MOD16:GOSUB8:I=STICK(0):NEXT:GOTO2
5 L=L+1:G=G-1:GOSUB8:VPOKE6864-L,97:VPOK
E6863+L,97:IF(8-L)*G*STRIG(0)THEN5
6 SOUND8,15:C=187:FORI=0TO20:SOUND6,I:C=
357-C:VPOKE8204,C:LOCATE16-L,21-I:PRINTS
TRING$(L*2,97):NEXT:INTERVALOFF
7 SOUND8,16:SOUND12,0:IFL*8+Z>127ANDZ-L*
8<113THENS=S+1:FORI=0TO96:SOUND13,9:VPOK
E6923,IMOD16:NEXT:GOTO3ELSE4
8 PRINTE$" 7EN"G:FORJ=0TO1:PUTSPRITEJ,(1
12+16*J-L*8+J*L*16,171),B,J:NEXT:RETURN
9 X=(X+D¥2)MOD480:Z=ABS(X-240):P=(P+1)MO
D8:PUTSPRITE2,(Z,15),R,P¥4+2:RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

Z……プーゲ星人のX座標
X……プーゲ星人の座標計算用

その他の変数

B……レーザー発射台の色
C……レーザーの色
D……プーゲ星人の移動速度
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る
G……エネルギー
H……ハイスコア
I、J……ループ用
L……レーザーの幅
P……パターン切り換え用
R……プーゲ星人の色
S……スコア

プログラム解説

①②はじめに

●画面設定●変数型宣言●スプライトパターン定義⇨VDP関数を使って定義●エスケープシーケンス設定●一定間隔ごとの割りこみ先指定●変数設定●ハイスコア更新●スコア初期化

③さあ、はじめよう

●変数設定●効果音設定

④トリガーを押して

●画面消去●ハイスコアなど表示●一定間隔ごとの割りこみ許可●レーザーの色設定●レーザー発射台の位置をもとにもどす●エネルギー残量判定⇨まだあればトリガー入力待ち●なければゲームオーバー表示／リプレイ

⑤エネルギーチャージ

●幅増加●エネルギー減少●レーザー発射台移動●レーザー表示●レーザー発射判定⇨まだ発射しなければ行5へ飛ぶ

⑥しゅわっとレーザー

●効果音●レーザーの色切り換え●レーザー表示●一定間隔ごとの割りこみ禁止

⑦命中したかな

●効果音設定●命中判定⇨命中ならスコア加算／効果音／プーゲ星人点滅／行3へ飛ぶ

⑧レーザー発射台表示サブ

●残りエネルギー表示●レーザー発射台表示●もとの処理へ

⑨プーゲ星人移動サブ

●プーゲ星人移動計算●プーゲ星人表示●もとの処理へ

⑩どの道を進みますか？

⑪道を進んでいくと、ウニウニ姫をさらったプーゲ星人に会った。

〈いじわるファンクションコール／過去の名作のフォロー①〉ふとしたきっかけでプロコレの②(ROM版)と④(ディスク版)に収められているプログラムに異常が発見されました。まずプロコレ②の『BALLOON TRIP 2』。ディスクを接続していると正常に動きません。SHIFTキーを押しながら電源を入れ、タイトル画面まで押していれば正常に動きます。(次ページに続く)

棒立て一番星

MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu～

▶遊び方は42ページ

```
10 SCREEN1,1:DEFINTA-S:DIMA(32),B(32):SP
RITE$(0)="<V<け~<~ツ":SPRITE$(1)="<V<け~=?`
":P$="L2S8M320N64":ONSTRIGGOSUB100:L=16
20 COLOR15,1,4:SCREEN1:WIDTH1:PRINTL;"メI
トル":FORR=0TO16:A(R+16)=SIN(R*R/140)*L*10
:A(16-R)=-A(R+16):B(R+16)=180-COS(R*R/14
0)*L*10:B(16-R)=B(R+16):NEXT:G=8
30 SCREEN2:PLAYP$:FORI=0TO128:A=256-I:GO
SUB80:NEXT:D=0:N=90-L*5:R=16:S=0:W=(18-L
)*.05:Z=0:STRIG(0)ON
40 A=A+4:Z=Z-W+(R-16)¥G:R=R+Z:IFR<0ORR>3
2THEN70
50 GOSUB80:GOSUB90:S=S+1:IFS<255THEN40
60 CLS:STRIG(0)OFF:PLAYP$:FORI=ATO240:GO
SUB80:A=A+1:NEXT:L=L+(L>1):GOTO20
70 STRIG(0)OFF:BEEP:R=-(R>16)*32:FORI=0T
O5:COLOR,,9-I:D=D+2:GOSUB90:NEXT:PLAY"SM
9999N=N;":FORI=0TO3333:NEXT:GOTO30
80 PUTSPRITE0,(A,175),10,P:P=1-P:RETURN
90 CLS:LINE(A(R)+A,B(R)+D)-(A,180+D):PSE
T(S,9):RETURN
100 A=A-8:Z=Z+W+W:RETURN
```

変数の意味

グラフィック座標

A……プレイヤーのX座標(スプライト座標にも使用)
A(n)、B(n)……棒の方向別基本座標
D……棒の落下時のY座標修正用
S……一番星のX座標

その他の変数

G……棒の重さ(=難易度)
I……ループ用
L……棒の長さ
N、P$……効果音用
P……プレイヤーの表示を切り換えるのに使用
R……棒の状態(どの配列の座標を使うか)
W……プレイヤーの移動量計算用(違う長さの棒に対応させるため)
Z……棒の慣性

プログラム解説

⑩ 初期設定

●画面設定●配列変数宣言●スプライトパターン定義●効果音用変数設定●トリガー入力時の割りこみ先指定●棒の長さ設定

⑳ ステージ初期化

●画面色指定●1行に表示する文字数を1に設定●棒の長さ表示●棒の方向別基本座標計算●棒の重さ設定

㉚ スタート

●画面をグラフィックモードに設定●効果音●プレイヤー登場●変数初期設定●トリガー入力時の割りこみ許可

㊵ ゲームメイン

●プレイヤーを右に移動●棒の慣性計算●棒の状態更新●バランスをくずして棒が倒れたか判定⇨倒れたら行70へ飛ぶ

㊿ クリア判定

●プレイヤー表示●棒の表示●一番星の移動●一番星の位置判定⇨いちばん右端まで行っていなければ行40へ飛ぶ

60 クリア処理

●画面消去●トリガー入力時の割りこみ禁止●効果音●プレイヤー退場●棒の長さ更新

70 失敗しちゃった

●トリガー入力時の割りこみ禁止●効果音●棒の落下計算●棒の落下●効果音●時間待ち●リプレイ

80 プレイヤー表示サブ

●プレイヤー表示●表示切り換え用変数更新●もとの処理へ

90 棒表示サブ

●画面消去●棒の表示●一番星表示●もとの処理へ

100 トリガー入力時処理

●プレイヤーを左に移動●棒の慣性の更新●もとの処理へ

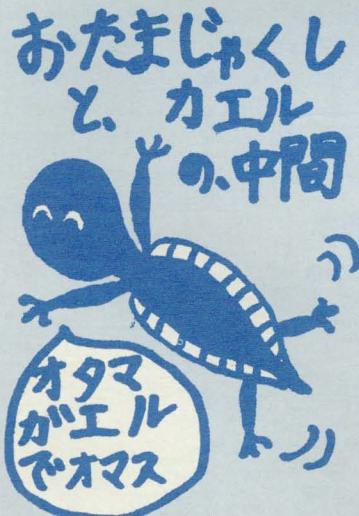
プログラマからひとこと あまりがありません

【Nu～】わが家のMSXシステムを紹介します。メインはワープロパソコンのFS-4500です。プリンタの調子が悪いです。ディスプレイはCORE-FSです。RGB対応なのに両端が切れてしまいます。下のフロッピーはディスクが引っかかります。上に載っているのはプロッタです。ほとんど使いません。スロットにはいつもFMパックとディスクドライブがささっています。あまりがありません。ターボRがほしい今日この頃です。

〈いじわるファンクションコール／過去の名作のフォロー②〉次にプロコレ④の『Life Game』。多色刷りの設定のために画面の色が変になっていました。これは、あらかじめ「COLOR 15,1,1:SCREEN 2」を実行してからこのプログラムをRUNさせれば、正常な黒い背景になります。

グルリン

MSX MSX2/2+ RAM8K BY Nu～

▶遊び方は42ページ

```
10 COLOR15,0,1:SCREEN2,3,0:DEFINTA-W:FOR
I=0TO7:CLS:CIRCLE(8,8),I:PAINT(8,8):FORJ
=0TO3:FORK=0TO7:VPOKE14336+I*32+J*8+K,VP
EEK((JMOD2)*256+(J¥2)*8+K):NEXTK,J,I
20 SCREEN3:FORI=0TO2:M=I:H(I)=I*2:POKE&H
F3D6,H(I)*8:CLS:FORJ=0TO9:CIRCLE(136,96)
,M*M/6,14:M=M+3:NEXTJ,I:ONSPRITEGOSUB80
30 DIMA(63),B(63),C(63),D(63):FORE=0TO63
:A(E)=SIN(Z)*80:B(E)=COS(Z)*80:GOSUB90:C
(E)=A(E)¥14:D(E)=B(E)¥14:Z=Z+.0976:NEXT
40 COLOR,,13-L:P=0:W=33-L*3:BEEP
50 PUTSPRITE2,(0,170-P*8),15,2:IFP>23THE
NL=L-(L<11):GOTO40ELSEF=(F+RND(1)*12-3)A
ND63:IFABS(E-F)<3THENC=1ELSEC=15
60 FORI=0TO14:S=STICK(0):E=(E+(S=7)-(S=3
))AND63:GOSUB90:PUTSPRITE1,(120+C(F)*I,8
0+D(F)*I),C,I¥2:FORJ=0TOW:NEXT:NEXT
70 SPRITEON:BEEP:SPRITEOFF:IFC=1THEN50EL
SEP=P+(P>0):PLAY"V15L8N9":GOTO50
80 SPRITEOFF:IFC=15THENPLAY"V15L8N88":P=
P+1:RETURN50ELSEFORI=0TO15:PUTSPRITE0,,I
:BEEP:NEXT:P=0:RETURN50
90 PUTSPRITE0,(120+A(E),80+B(E)),15,7:R=
(R+1)MOD3:VDP(4)=H(R):RETURN
```

プログラマからひとこと

停戦になったら送ります

【Nu～】なぜこのボールは壁にはりついているのかなどと考えないでください。世の中にはわからないことがたくさんあるのです。とにかくおもしろいので遊んでください。現在湾岸戦争からヒントを得た1画面を作っています。いい動きをしているのですが、不謹慎と思われるので停戦になったら送ります。さて、『グルリン』をテストプレイしてくれた進くん、御婚約おめでとうございます。この場をお借りしてお祝いを述べさせていただきます。

変数の意味

スプライト座標

A(n)、B(n)……方向別プレイヤーの座標
C(n)、D(n)……方向別ボール移動増分

その他の変数

C……ボールの色
E……プレイヤーの方向
F……ボールの方向
H(n)、R……画面切り換え用⇨背景のスクロール処理用
I、J、K……ループ用
L……レベル
M……円表示用⇨背景作成用
P……スコア
S……スティック入力用
W……待ち時間の長さ
Z……座標計算用

プログラム解説

⑩ まずは準備

●画面初期設定●変数型宣言●スプライトパターン定義

⑳ 準備その2

●画面設定●背景作成●スプライト衝突時の割りこみ先指定

㉚ デモ

●配列宣言●方向別プレイヤー座標設定●プレイヤー表示●ボール移動増分設定●方向更新

㊵ ゲーム開始

●レベルにより背景色設定●スコア初期化●待ち時間の長さ設定●効果音

㊿ ボールの色は？

●スコアゲージ表示●クリア判定⇨クリアならレベル更新／行40へ飛ぶ●ボールの方向設定●ボールの色設定

60 ゲームメイン

●スティック入力●プレイヤーの方向計算●プレイヤー表示●ボール表示●時間待ち

70 さて判定は？

●スプライト衝突時の割りこみ許可●効果音●スプライト衝突時の割りこみ禁止●取れなかったボールの色判定⇨白ならスコア減算／効果音／行50へ飛ぶ

80 衝突

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●ボールの色判定⇨白なら効果音／スコア加算／行50へ飛ぶ●黒ならプレイヤー点滅／効果音／スコア設定／行50へ飛ぶ

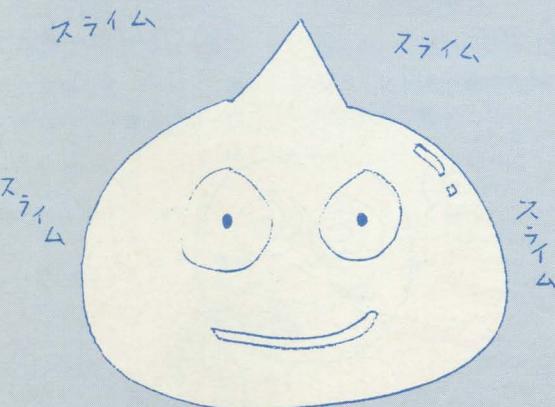
90 プレイヤー表示サブ

●プレイヤー表示●背景のスクロール処理●もとの処理へもどる

●3月号ソフトプレゼント当選者①『提督の決断』＝〈北海道〉城山宏紀〈福井県〉大柳英之〈静岡県〉西村在道／②『ランペルール』＝〈山形県〉鈴木勝哉〈徳島県〉池肩哲二〈大分県〉上野一誠／③『サークII』＝〈神奈川県〉村岡昇治〈群馬県〉入内島正之〈愛知県〉大山満／④『銀河英雄伝説II』＝〈新潟県〉込山崇〈愛知県〉開田茂尚〈大阪府〉景山敏光

RETORT OF SLIME リトート・オブ・スライム

MSX MSX2/2+RAM8K BY 若林賢人

▶遊び方は43ページ

```
1 COLOR15,0,RND(-TIME):SCREEN1,1,0:WIDTH
15:KEYOFF:FORI=0TO36:VPOKE14336+I,VAL("&
H"+MID$("30302838203050906060404 7B890081
00000002070A8F870000000000020F8702070A8F
870",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8204,204
2 FORI=384TO695:Q=VPEEK(I):VPOKEI,QORQ¥2
:NEXT:C=2:T=0
3 PRINTSPC(90)"RETORT OF SLAEM"SPC(34)"L
EVEL"C-1;SPC(108+(C>10))STRING$(30,97)SP
C(60);:X=100:W=155
4 L=INT(RND(1)*9+2):P=L¥2:M=2:W=W-5
5 S=STICK(T):X=X+((S=7)-(S=3))*3:J=I:I=S
TRIG(T):K=(I<J)*(S=0):L=L-1:IFL<1THENM=M
+1+(L=-1):W=W+(C+2)*(M=4)
6 PUTSPRITE1,(W,119),C,M:PUTSPRITE0,(X,1
19),7,K:IFW-X<9THENVPOKE6915,8:PLAY"S10M
707L16C":X=X-7-C+P*(M=4)ELSEIFW-X<17AND(
M=4ORM=2)ANDKTHENVPOKE6919,8:PLAY"S8M701
L16C":W=W+15+P-(M=4)*12
7 IFW>188THENC=C-(C<15):PUTSPRITE1,(W+5,
125),,2:PLAY"V1304CEDFEA":FORI=0TO500:NE
XT:GOTO3ELSEIFX>66THENIFL=-2THEN4ELSE5EL
SEPLAY"V1304GEFDEC":PUTSPRITE0,(54,125),
,1:FORI=0TO1:I=-(STICK(T)=1):NEXT:GOTO3
```

プログラマから ひとこと

来るべき時が来た

【若林賢人】この5月号が出る4月8日とうとう高校3年になってしまいました。ついにというか来るべき時が来たというか避けては通れぬ試練が目の前にど～んと立っているのが感じられるようになりました。でもあと1回、高校生活最後のプログラムを作ろうと思います。もしかしたらこれが最後の作品になるかもしれません。なるべくならこれが最後にならないようにに努力します。

変数の意味

スプライト座標

W……スライムのX座標
X……人のX座標

その他の変数

C……スライムの色(−1してレベルとしても使用)
I……ループ用／トリガー入力用
J……トリガーの状態保存用⇨トリガーの連続入力防止に使用
K……人の状態
L……スライムのパワーチャージカウンタ
M……スライムの状態
P……スライムの攻撃力
Q……太文字処理用
S……スティック入力用
T……入力機器指定用(0ならキーボード、1ならポート1のジョイスティック)

プログラム解説

①②初期設定

●画面初期設定(乱数初期化も行っている)●人とスライムのスプライトパターン定義●キャラクタの色設定●太文字処理●スライムの色初期化●入力機器の設定(T=1にするとジョイスティックで遊べる)

③画面表示

●ゲーム画面表示●人とスライムの座標初期化

④スライム攻撃準備

●スライムの攻撃力設定●スライムの状態と座標更新

⑤さあ攻撃だ！

●スティック入力受け付け●人の移動計算●トリガー入力受け付け⇨連続入力の防止もしている●スライムの攻撃判定⇨スライムのパワーチャージカウンタが0以下になったらスライムの状態と座標更新

⑥当たったか？

●スライムの表示●人の表示●スライムと人の衝突判定⇨衝突していれば人の色を赤くする／効果音／人の座標更新●衝突する寸前でかつ人が攻撃しているかの判定⇨判定があればスライムの色を赤くする／効果音／スライムの座標更新

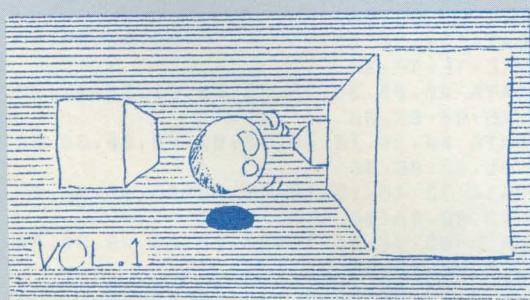
⑦どっちが落ちた？

●スライムがガケから落ちたかの判定⇨落ちていればスライムの色(レベル)更新／スライムの表示／効果音／時間待ち／行3へ飛ぶ●人がガケから落ちていないかの判定⇨落ちていなければスライムが攻撃したあとなら行4へ、攻撃するまえなら行5へ飛ぶ●落ちていれば効果音／人の表示／リプレイ(スティック入力)／行3へ飛ぶ

●3月号ソフトプレゼント当選者⑤「ティル・ナ・ノーグ」=〈兵庫県〉伊左次政子〈長崎県〉森山康幸〈福岡県〉桐澤太一／⑥「ドラゴン・ナイトII」=〈岩手県〉金沢拓二〈千葉県〉並木浩美〈鳥取県〉奥平伊知郎／⑦「花のももこ組！」=〈大阪府〉安食優〈香川県〉香西弘〈福岡県〉大西啓隆／⑧「ディスクステーション#22」=〈石川県〉宮下直也〈高知県〉宮川雄二〈和歌山県〉山出明広

GREEN WALL グリーン・ウォール

MSX MSX2/2+RAM8K BY 蒔田茂幸

▶遊び方は43ページ

```
1 SCREEN1,1,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINTA
-Z:WIDTH16:E$=CHR$(27)+"Y":FORI=0TO20:SP
RITE$(I)=MID$("♠ェソロ・ヤMけ3qテU@$Z+イfフょく",I+
1,1):NEXT:X=131:Y=104:C=0:B=0:SPRITEON:B
EEP:PLAY"V15L4O3L16CEGL2B"
2 FORI=10TO15:LOCATE7,I:PRINT"|  |":NEXT:
PRINTE$")'┌─┐"E$"0'└─┘"E$"#![ GREEN WALL
 ]":ONSPRITEGOSUB5
3 FORI=1TO20:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:Q=I
NT(RND(-TIME)*10)+1:H=C-(H>C)*(H-C):HB=B
-(HB>B)*(HB-B):PRINTE$USING"1$SC####:##"
;C;B:PRINTE$USING"2$HI####:##";H;HB
4 FORI=75TO129:PUTSPRITE0,(X,Y),15:PUTSP
RITEQ,(124,I),12:PUTSPRITEQ+10,(124,204-
I),12:S=STICK(0):X=X-(S=7)*(X>124)+(S=3)
*(X<138):Y=Y-(S=1)*(Y>75)+(S=5)*(Y<129):
NEXT:C=C+105-Q*5:B=B+1:GOTO3
5 PRINTE$"4$GAME OVER":PLAY"V15L64O4BGC"
:FORI=0TO20:A=(A+1)MOD14:COLORA+2:NEXT:I
FSTRIG(0)<0THENSPRITEOFF:GOTO1ELSE5
```

プログラマからひとこと

私の時代がきた!?

【蒔田茂幸】ふっふっふっ／　とうとう私の時代がきたようだな。これを読んでいるそこのキミ／　ずばり『GREEN　WALL』を打ちこみなさい。絶対におもしろい……いや多分おもしろい……3分は遊べる……と思う。それにしてもなぜこのゲームが採用されたのかぼくにはわからない。このゲームのためにMファンの一部をうめていいのだろうか……。友人T(千葉県立茂原農業高校1年8組34番松崎利彦)も「このゲームを採用するなんて世の中まちがっている//」と、校長(泉谷)の背後でわめいていた。ところでいっしょに送ったゲーム『～1円玉』のほうはどうなったんだ／　ボツか？残念賞か？　とにかくこのゲームよりおもしろいはずなのに／　友人Tも「なぜこっちのゲームも採用しないんだ／　Mファンは世の中をなめている//」と、はっすう(担任の蓮池)の耳元でつぶやいていた。まっなにはともあれ初投稿で採用／　これからも編集部が採用させたくなるような作品を投稿します。ではまた。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標

その他の変数

A……前景色切り換え用
B……よけた回数
C……得点
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る
H……ハイスコア
HB……よけた回数の記録
I……ループ用
Q……壁のスプライト番号
S……スティック入力用

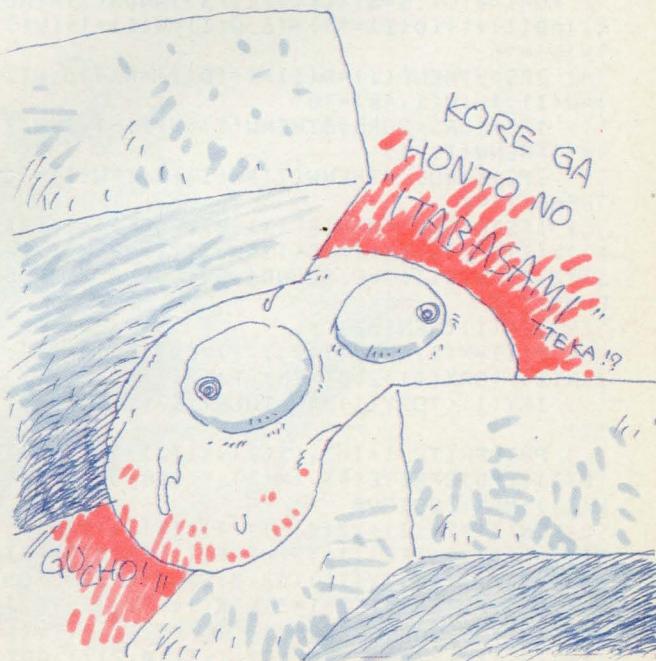
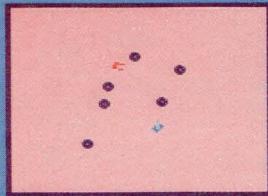
プログラム解説

① 初期設定

●画面初期設定●画面色設定●変数型宣言●エスケープシーケンス設定●スプライトパターン定義●変数設定●スプライト衝突時の割りこみ許可●効果音

② 画面作成

●わくの表示●タイトル表示●スプライト衝突時の割りこみ先指定

③ スコア表示

●壁のスプライト消去●出現する壁の種類決定●ハイスコア・記録更新●スコア・記録表示

④ グリーンウォール登場

●自機の表示●上からくる壁の表示●下からくる壁の表示●スティック入力●自機の座標更新●スコア加算●行3へ飛ぶ

⑤ ゲームオーバー

●メッセージ表示●効果音●前景色を切り換える●リプレイ

●3月号ソフトプレゼント当選者⑨『ピーチアップ8』=〈茨城県〉笠倉直樹〈静岡県〉村松靖仁〈兵庫県〉矢中栄智／⑩『ピンクソックス4』=〈静岡県〉新庄淳〈新潟県〉石見広幸〈埼玉県〉真下好／「メイキング・オブ・ランダー」のビデオ＝〈神奈川県〉白石肇亮、酒井太良〈愛知県〉小栗守雄〈三重県〉堀川慎一〈鹿児島県〉井上賢一郎

TANK BATTLE タンク・バトル

MSX2/2+ VRAM64K BY MO－

▶遊び方は44ページ

```
10 CLEAR200:SCREEN5,1:DEFUSR=144:OPEN"GR
P:"AS#1:DEFINTA-Z:X=RND(-TIME):DIMP(15),
Q(15),T(15),H(15):FORI=0TO15:READP(I),Q(
I),T(I),H(I):NEXT:GOSUB250:COLOR=(8,4,3,
0)
20 COLOR15,0,0:SETPAGE,1:LINE(0,0)-(255,
211),8,BF:FORI=0TO100:PSET(INT(RND(1)*25
5),INT(RND(1)*110)),11:NEXT:COPY(0,0)-(2
55,110)TO(0,105):SETPAGE,0
30 LINE(0,0)-(255,211),12,BF:X(0)=0:Y(0)
=0:D(0)=4:W(0)=4:V(0)=5:F(0)=0:X(1)=240:
Y(1)=195:D(1)=12:W(1)=12:V(1)=5:F(1)=0
40 LINE(42,52)-(222,80),8,BF:LINE(40,50)
-(220,78),4,BF:FORI=0TO1:PRESET(50+I,60)
,,TPSET:PRINT#1,"T A N K  B A T T L E":P
RESET(60+I,90),,TPSET:PRINT#1,"1 9 9 1
 MO-SOFT":PRESET(70+I,150),,TPSET:PRINT#
1,"Push Space Key":NEXT
50 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT
60 SOUND7,28:PLAY"O4","O3","O3":A$="S0M5
000T130L16CCCCDEFFDEFDCR8":PLAY A$+"L8O5
C",A$+"L8O4C","T130L16S0CCCCCCCCCCCCR8C
"
70 IFPLAY(0)THEN70ELSECOPY(0,0)-(255,211
),1TO(0,0),0:FORI=0TO1999:NEXT
80 SOUND7,156:SOUND0,255:SOUND1,255:SOUN
D2,155:SOUND3,255:SOUND4,255:SOUND5,255:
SOUND6,55:SOUND8,15:SOUND9,16:SOUND10,16
:SOUND13,0:SOUND11,0
90 FORI=0TO1:S=STICK(I):IFS>1ANDS<5THEND
(I)=D(I)+1+(D(I)=15)*16:W(I)=W(I)+1+(W(I
)=15)*16
100 IFS>5THEND(I)=D(I)-1-(D(I)=0)*16:W(I
)=W(I)-1-(W(I)=0)*16
110 IFS=1ORS=2ORS=8THENW(I)=W(I)-1:IFW(I
)=-1THENW(I)=15
120 IFS>3ANDS<7THENW(I)=W(I)+1:IFW(I)=16
THENW(I)=0
130 IFSTRIG(I)THENIFF(I)=0THENF(I)=1:TX(
I)=X(I):TY(I)=Y(I):C(I)=0:XZ(I)=P(W(I))*
2:YZ(I)=Q(W(I))*2:SOUND6,50:SOUND12,50:S
OUND13,0
140 IFF(I)THEN180
150 X(I)=X(I)+P(D(I)):Y(I)=Y(I)+Q(D(I)):
IFX(I)<1ORX(I)>240THENX(I)=X(I)-P(D(I))
160 IFY(I)<1ORY(I)>194THENY(I)=Y(I)-Q(D(
I))
170 PUTSPRITE 1+I*3,(X(I),Y(I)),12-I*6,T
(D(I)):PUTSPRITEI*3,(X(I),Y(I)),3+I*6,H(
W(I)):NEXT:GOTO90
180 TX(I)=TX(I)+XZ(I):TY(I)=TY(I)+YZ(I):
C(I)=C(I)+1:IFC(I)=15THENF(I)=0:PUTSPRIT
E2+I*3,(TX(I),TY(I)),10,0:SOUND6,200:SOU
ND12,20:PUTSPRITE2+I*3,(TX(I),TY(I)),8,1
:FORJ=1TO5:SOUND13,0:CIRCLE(TX(I)+6,TY(I
)+6),J,1:NEXT:PUTSPRITE2+I*3,(0,217):GOT
O150
190 IFTX(I)<0ORTX(I)>246THENXZ(I)=-XZ(I)
ELSEIFTY(I)<0ORTY(I)>202THENYZ(I)=-YZ(I)
200 PUTSPRITE2+I*3,(TX(I),TY(I)),15-I*11
,0:IFTX(I)>X(1-I)-6ANDTX(I)<X(1-I)+6ANDT
Y(I)>Y(1-I)-6ANDTY(I)<Y(1-I)+6THEN210ELS
E150
210 COLOR=(8,7,7,7):SOUND6,255:SOUND12,1
50:SOUND13,0:COLOR=(8,4,3,0):PUTSPRITE2+
I*3,,0:F(I)=0:V(1-I)=V(1-I)-1:IFV(1-I)>0
THEN150
220 FORK=0TO19:COLOR=(8,7,7,7):SOUND12,2
0:SOUND13,0:COLOR=(8,4,3,0):FORJ=1TO2:PU
TSPRITE(1-I)*3,(X(1-I),Y(1-I)),RND(1)*15
,J:NEXT:NEXT
230 FORK=1+I*2TO4+I*2:FORJ=0TO9:LINE(64-
J,90-J)-(186+J,90+J),K,BF:NEXT:NEXT:PRES
ET(62,86),,TPSET:PRINT#1,"♦ Player";I+1;
"win ♦":A=USR(0):PLAY"T120S0M7000O4L8CCD
FR4L4B","T120S0O3L8EEFAR4L4O5D"
240 IFPLAY(0)THEN240ELSEFORI=0TO1:I=-STR
IG(0)-STRIG(1):NEXT:FORI=0TO5:PUTSPRITEI
,(0,217):NEXT:GOTO30
250 FORI=0TO20:FORJ=0TO7:READA$:B$=B$+CH
R$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:B$="
":NEXT:FORI=13TO19:FORJ=0TO7:B$=B$+MID$(
SPRITE$(I),8-J,1):NEXT:SPRITE$(I+8)=B$:B
$="":NEXT:RETURN
260 DATA 0,-4,4,16,1,-3,5,17,2,-2,6,18,3
,-1,7,19,4,0,8,20,3,1,9,27,2,2,10,26,1,3
,11,25,0,4,4,24,-1,3,5,23,-2,2,6,22,-3,1
,7,21,-4,0,8,12,-3,-1,9,13,-2,-2,10,14,-
1,-3,11,15
270 DATA 00,00,00,18,18,00,00,00,72,AD,B
5,C6,AC,CA,B6,5C
280 DATA 3C,66,4B,75,59,AB,D6,3C,3C,7E,E
7,DB,DB,E7,7E,3C
290 DATA 00,3C,3C,3C,3C,3C,3C,00,00,18,1
E,1E,3C,3C,0C,00
300 DATA 00,08,1C,3E,7C,38,10,00,00,0C,7
C,7E,3E,30,00,00
310 DATA 00,00,7E,7E,7E,7E,00,00,00,30,3
E,7E,7C,0C,00,00
320 DATA 00,10,38,7C,3E,1C,08,00,00,0C,3
C,3C,1E,1E,18,00
330 DATA 00,00,00,F8,F8,00,00,00,00,00,6
0,78,18,00,00,00
340 DATA 00,20,70,38,18,00,00,00,00,30,3
0,18,18,00,00,00
350 DATA 18,18,18,18,18,00,00,00,00,0C,0
C,18,18,00,00,00
360 DATA 00,04,0E,1C,18,00,00,00,00,00,0
6,1E,18,00,00,00
370 DATA 00,00,00,1F,1F,00,00,00
```

変数の意味

スプライト座標

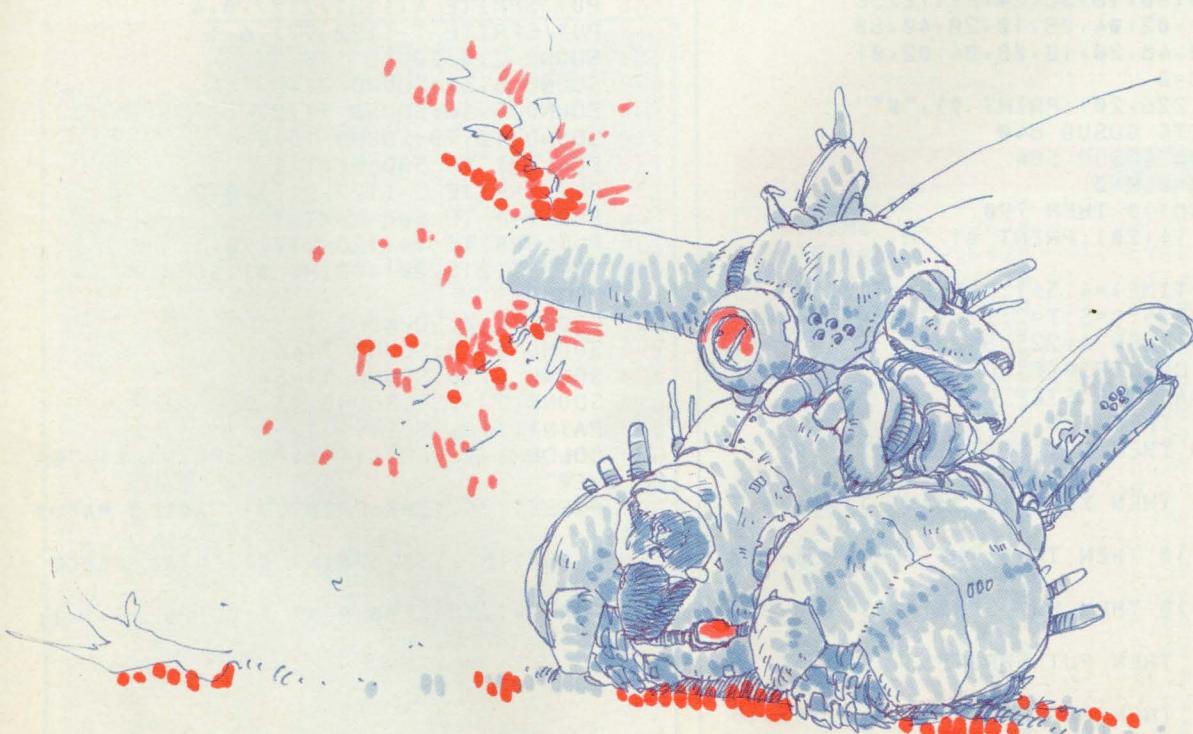
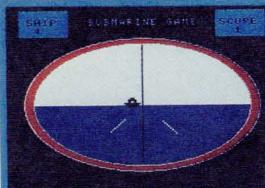
X(n)、Y(n)……各プレイヤーの戦車の座標
P(n)、Q(n)……各戦車の移動増分
TX(n)、TY(n)……各戦車から発射された弾の座標
XZ(n)、YZ(n)……各弾の移動増分

その他の変数

A……USR関数呼び出し用
A$、B$……データ設定用
C(n)……各弾の飛距離
D(n)……各戦車の向き
F(n)……弾フラグ
H(n)……砲塔の方向別スプライトパターン番号
I、J、K……ループ用
S……スティック入力用
T(n)……戦車の方向別スプライトパターン番号
V(n)……各戦車の残り耐久力
W(n)……各戦車の砲塔の向き
X……乱数初期化用

プログラム解説

10〜20　初期設定
30　変数設定
40〜50　タイトル
60　効果音
70　ゲーム画面表示
80　PSGレジスタ設定
90〜100　戦車旋回計算
110〜120　砲塔旋回計算
130　発砲判定
140　弾が移動中かの判定
150〜160　戦車移動計算
170　戦車表示
180〜200　弾移動計算・表示／命中判定
210　弾命中／ゲームオーバー判定
220　爆発
230　勝者表示
240　リプレイ
250　スプライトパターン定義
260　戦車の移動増分などのデータ(行10で読みこみ)
270〜370　スプライトパターンデータ(行250で読みこみ)

プログラマからひとこと　本気でやらないでください

【MO−】このゲームの必勝法は近づいて撃つ／これにかぎります。理由はかんたん。連射できるからです。でもあまり本気でやらないでください。仲が悪くなっても私は知りませんからね。それはそうと、「遠浅の海の戦い2」のプログラムを始めました。はっきりいって別物です。もし成完、まちがえた、完成したら送りますから、期待しないでまっててくださいね。では。

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>0g52	20>niF2	30>sow1	40>2Jj4
50>eg80	60>8al1	70>MBP0	80>dpv0
90>lD71	100>l4Y0	110>I400	120>BJH0
130>W6j1	140>M210	150>0bx0	160>liD0
170>cHu0	180>dVQ6	190>5cu0	200>EBK2
210>cFe1	220>lqa1	230>c524	240>USj0
250>LI53	260>Oeu2	270>jGI0	280>a3J0
290>0gH0	300>UEH0	310>UOH0	320>sUH0
330>3RG0	340>UFG0	350>NYG0	360>SSG0
370>PP40			

潜水艦ゲーム

MSX2/2+VRAM64K BY 江頭務

▶遊び方は45ページ

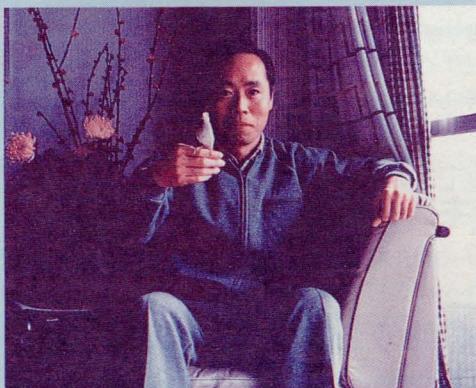
```
10 REM THE SUBMARINE GAME 1991-2-1 BY TS
UTOMU EGASHIRA
20 COLOR 15,1,1:SCREEN 5,1,0
30 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
40 CIRCLE(130,110),120,15,,,.65
50 PAINT(130,110),6,15
60 CIRCLE(130,110),110,11,,,.65
70 LINE (20,110)-(240,110),11
80 PAINT(130,100),15,11
90 PAINT(130,120),5,11
100 LINE(5,0)-(55,30),7,BF
110 LINE(205,0)-(255,30),7,BF
120 LINE(130,40)-(130,179),1
130 PRESET(76,10):PRINT #1,"SUBMARINE GA
ME"
140 COLOR 1,7
150 PRESET(14,10):PRINT #1,"SHIP"
160 PRESET(210,10):PRINT #1,"SCORE"
170 FOR T=1 TO 4:A$=""
180 FOR K=1 TO 8
190 READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
200 NEXT K
210 SPRITE $(T)=A$
220 NEXT T
230 DATA A5,42,A5,5A,3C,5A,3C,18
240 DATA 00,00,18,3C,24,FF,7E,3C
250 DATA 01,02,04,08,10,20,40,80
260 DATA 80,40,20,10,08,04,02,01
270 SH=1:SC=0
280 PRESET(226,20):PRINT #1,"0"
290 ON SPRITE GOSUB 640
300 ON STRIG GOSUB 580
310 TF=0:BK=0:N=0
320 IF SH-SC>10 THEN 790
330 PRESET(14,20):PRINT #1,SH
340 SH=SH+1
350 S=RND(-TIME)*4.5+1:D=RND(-TIME)
360 A=20:B=225:C=S:T=2:Y2=97:Y3=0:Y4=0
370 IF D>.5 THEN A=225:B=20:C=-S
380 SPRITE ON:STRIG(0) ON
390 FOR X2=A TO B STEP C
400 IF BK=1 THEN 510
410 IF BK=0 THEN PUT SPRITE 2,(X2,Y2),1,
2
420 IF TF=1 THEN X3=X3+T:Y3=Y3-T:X4=X4-T
:Y4=Y4-T
430 IF Y3<110 THEN TF=0:PUT SPRITE 3,(12
0,217),0,3
440 IF Y4<110 THEN PUT SPRITE 4,(140,217
),0,4
450 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 3,(X3,Y3),15
,3
460 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 4,(X4,Y4),15
,4
470 N=N+1
480 IF TF=0 AND BK=0 AND (N MOD 8)=1 THE
N PLAY"L805B"
490 NEXT X2:STRIG(0) OFF
500 PUT SPRITE 2,(X2,217),1,2
510 FOR I=1 TO 50
520 IF TF=1 THEN X3=X3+T:Y3=Y3-T:X4=X4-T
:Y4=Y4-T
530 IF Y3<110 THEN TF=0:PUT SPRITE 3,(12
0,217),0,3
540 IF Y4<110 THEN PUT SPRITE 4,(140,217
),0,4
550 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 3,(X3,Y3),15
,3
560 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 4,(X4,Y4),15
,4
570 NEXT I:GOTO 310
580 STRIG(0) OFF:TF=1:X3=73:Y3=150:X4=17
2:Y4=150
590 SOUND 2,0:SOUND 3,0
600 SOUND 6,3:SOUND 7,46
610 SOUND 9,16:SOUND 11,54
620 SOUND 12,159:SOUND 13,0
630 RETURN
640 SPRITE OFF:SC=SC+1:TF=0:BK=1
650 PUT SPRITE 3,(122,217),0,3
660 PUT SPRITE 4,(131,217),0,4
670 PUT SPRITE 1,(122,97),6,1
680 SOUND 2,0:SOUND 3,0
690 SOUND 6,30:SOUND 7,46
700 SOUND 9,16:SOUND 11,27
710 SOUND 12,79:SOUND 13,0
720 FOR I=1 TO 500:NEXT I
730 PUT SPRITE 2,(122,217),0,2
740 FOR I=1 TO 500:NEXT I
750 PUT SPRITE 1,(126,217),0,1
760 PRESET(218,20):PRINT #1,SC
770 RETURN
780 SOUND 2,0:SOUND 3,0
790 SOUND 6,60:SOUND 7,46
800 SOUND 9,16:SOUND 11,54
810 SOUND 12,159:SOUND 13,0
820 PAINT(130,180),9,11
830 COLOR 1,9:PRESET(96,90):PRINT #1,"GA
ME OVER"
840 PRESET(75,130):PRINT #1,"あなた の せんすいか
ん は"
850 PRESET(87,150):PRINT #1,"け゛きは されました
!"
860 FOR I=1 TO 2500:NEXT I:COLOR 15,1,1:
END
```

変数の意味

スプライト座標

X2、Y2……敵艦の座標
X3、X4、Y3、Y4……魚雷の座標

その他の変数

A……敵艦の出現位置
A$、B$……スプライトパターン定義用
B……敵艦の消失位置
BK……命中フラグ
C……敵艦の移動方向
D……出現位置決定用
I、K……汎用ループ用
N……効果音カウンタ
S……敵艦の移動速度
SC……スコア
SH……敵艦出現数
T……魚雷の移動速度
TF……魚雷の発射フラグ

プログラム解説

10 REM文
20〜30 初期設定
40〜160 ゲーム画面作成
170〜220 スプライトパターン定義
230〜260 スプライトパターンデータ(行190で読みこみ)
270 スコア、敵艦出現数初期化
280 初期スコア表示
290 スプライト衝突時の割りこみ先指定
300 トリガー入力時の割りこみ先指定
310 変数設定
320 ゲームオーバー判定
330 敵艦出現数表示
340〜370 敵艦出現位置設定
380 各種割りこみ許可
390〜490 メイン処理
　390 敵艦移動ループ開始
　400 命中判定
　410 敵艦表示
　420〜460 魚雷移動計算・表示
　470〜480 効果音
　490 ループ終了／トリガー入力時の割りこみ禁止
500 敵艦消去
510〜570 敵艦消失後の魚雷移動計算・表示
580〜630 魚雷発射サブ
640〜770 敵艦爆発サブ
780〜860 ゲームオーバー

プログラマからひとこと　最高の人間ドラマなのだ

【江頭務】はじめまして、文鳥の「チャッピー」くんと一緒にこんにちは／見てのとおり花の中年のおじさんの登場です。私がこたつにはいってMSXのキーボードをたたいていると、このチャッピーが私の指先を追いかけてチョンチョンとくちばしでつついてまわります。そんな楽しい雰囲気のなかで、ゲーム作りに親しんでいます。このゲームは、おじさんの大東亜戦争はなやかなりしころの帝国海軍時代の思い出? をもとに作ってみました。連射になじんだ反射神経の権化のような若い諸君にとっては、いささか面食らうゲームだ。一隻の敵艦に対しては、たった1回の魚雷の発射のチャンスしか許されないのだ。「当たってくれよ」と祈るような気持ちで発射した魚雷が、海面に白い航跡を引きながらゆっくりと敵艦に近づいてゆく静寂の時間こそは、まさしく期待と不安の交錯する最高の人間ドラマなのだ(ちょっとオーバーかな?)。

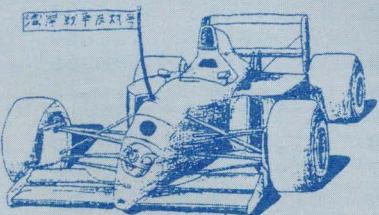
プログラム確認用データ

使い方は87ページ

```
 10>vXM0    20>2e10    30>0U30    40>o130
 50>9210    60>4x20    70>qY30    80>g210
 90>H210   100>jb20   110>af30   120>G730
130>Gt70   140>3A00   150>Y730   160>Dj30
170>mb20   180>v010   190>l490   200>0700
210>s110   220>R700   230>em40   240>us40
250>TM40   260>BK40   270>IC10   280>C420
290>Zn00   300>4010   310>qQ20   320>EU20
330>5x10   340>Sr00   350>iAB0   360>F0F0
370>MTA0   380>xc10   390>Hc20   400>6020
410>8k50   420>v4Q0   430>P9A0   440>H370
450>Es50   460>Yt50   470>iU00   480>LZF0
490>t720   500>GK20   510>f710   520>v4Q0
530>P9A0   540>H370   550>Es50   560>Yt50
570>MY00   580>wVI0   590>1u00   600>s510
610>HI10   620>tU10   630>M200   640>RM60
650>RL20   660>AN20   670>Dw10   680>1u00
690>OF10   700>xB10   710>ZL10   720>pl20
730>5L20   740>pl20   750>JL20   760>LB20
770>M200   780>1u00   790>OI10   800>HI10
810>tU10   820>v910   830>RJ80   840>hGG0
850>HxC0   860>nF60
```

オイルショック'91

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は45ページ

```
10 SCREEN1,1:COLOR15,5,1:WIDTH32:KEYOFF:
A$="D669B6FFFFFFFFFFFFFFFFAAFF55AA0000C0
7098EC16CB25DEBD639C73BCC13EDEBD639C73BC
C13E7EFFFFFFFFFFFFF7E80CCFE9F60C000000133
7FF906030000B4483078687868307050F02E3966
797E0E0A0F649C669E7E68E1154F1EFEF5"
20 DEFINTC-Z:FORI=0TO5:FORJ=0TO7:VPOKE16
00+I*64+J,VAL("&H"+MID$(A$,I*16+J*2+1,2)
):NEXTJ,I:FORI=0TO4:B$="":FORJ=0TO7:B$=B
$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,97+I*16+J*2,2)))
:NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:FORI=0TO6:VPOKE
8217+I,VAL("&H"+MID$(A$,177+I*2,2)):NEXT
:A=4:U=22
30 A=A+2:M$="":B$=CHR$(30)+STRING$(12,CH
R$(29)):M$="└──────────┘"+B$+"|THANK YOU
♥|"+B$+"┌──────────┐"
40 BEEP:CLS:U=U-2:X=1:B=0:P=5:FORI=0TO2:
LOCATE0,21+I:PRINT"ネネネネネネネネ"+STRING$(U,"
た")+STRING$(23-U,"ネ");:NEXT:FORI=0TO4:LO
CATERND(1)*28,RND(1)*10+5:PRINT"みみみ":X(I
)=8:LOCATE0,16+I:PRINT"ミミミミミミミミリ":NEXT:R
=72:LOCATE5,0:PRINT"HI·SCORE"D":SCORE"C
50 IFB+1>UTHENBEEP:PLAY"V12L8EDC.":GOSUB
160:C=0:LOCATE11,12:PRINT"SEA DEAD···":F
ORI=16TO90:PUTSPRITE0,(X+SIN(I)*3,I*2),6
,I/3MOD2:PUTSPRITE2,(R+IMOD2,160),1,3:I=
I*(1+(-STRIG(0)*89)):NEXT:GOTO40
60 IFX<1ORX>236THENA=-A:X=X+A
70 S=S*-(N<175):I=ABS(A/2):T=STICK(0):X=
X+(T=7)*I-(T=3)*I+A:IFSTRIG(0)ANDN=39THE
NS=-1
80 IFSTHENGOSUB110ELSESOUND7,7:SOUND6,0:
SOUND8,15:SOUND12,20:SOUND13,1:N=39:PUTS
PRITE2,(R,152+RMOD6),11,3+Z:Z=RND(1)*2:R
=R+4*Z+4*(R>U*8+46):SOUND1,2
90 IFP=0THENIFU=10THEN130ELSELOCATER/8-6
,18:PRINTM$:PLAY"SL8CC.C.CC.","SM90000O3L
8EE.D.DE.":B=INT(B):I=(U-B-1)*5:LOCATE5,
9:PRINTSTRING$(U-B-1,"た");" * 5 =";I:C=C
+I:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO40
100 B=B+(30-U)/1000*P:FORI=21TO23:LOCATE
8+B,I:PRINT"ね";:NEXT:PUTSPRITE0,(X,16),1
4,-(1/2)*(SGN(A)-1):PUTSPRITE1,(X,N-16),
3,2:GOTO50
110 SOUND7,56:SOUND8,15:SOUND0,N:N=N+8:I
FVPEEK(6144+INT((N/8))*32+INT(X/8))=208T
HENS=0:J=N/8:I=J-16ELSERETURN
120 SOUND6,9:SOUND7,49:SOUND8,16:SOUND13
,1:P=P+(X(I)=8):LOCATEX/8,J:IFX/8<X(I)TH
ENPRINT"リ ";:LOCATEX(I),J:PRINT" ";:X(I)
=X/8:RETURNELSEPRINT"  ":RETURN
130 BEEP:A$="V14O4L2AL8FGAO5DO4L4BGFL16E
FG2L8EFGBA4G2L16CDF2L8CDFGF4E2FG1"
140 FORI=0TO23:LOCATE0,23:PRINTCHR$(13):
NEXT:FORI=0TO5:LOCATERND(1)*15+15,I*2:PR
INT"みみみみ":NEXT:FORI=0TO11:LOCATE0,I:PRIN
TSTRING$(8+I,"ミ");:LOCATE0,I+12:PRINTSTR
ING$(32,"ね");:NEXT:FOR I=0 TO 9:Y(I)=RND
(1)*240:Z(I)=RND(1)*60+96:NEXT
150 GOSUB170:VPOKE8221,79:LOCATE3,9:PRIN
T"♥ HAPPY ♥":GOSUB160:FORI=0TO1:GOSUB170
:I=-STRIG(0):NEXT:VPOKE 8221,30:U=22:FOR
I=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:GOTO30
160 LOCATE2,3:PRINT"せんせき";C:D=D*(1+(C>D)
)-(C>D)*C:N=0:S=0:U=22:RETURN
170 FORJ=0TO9:FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(Y(I)
,Z(I)),11,3+RND(1)*2:Z(I)=Z(I)+INT(RND(1
)*5)-2:IFSTRIG(0)=0THENNEXTI,J
180 IFPLAY(0)=0THENPLAYA$,"R64"+A$,"R32"
+A$:RETURNELSERETURN
```

プログラマからひとこと

マッファ超はえ〜

【木内靖】このゲームは、現在の湾岸情勢をみんなに理解してもらおうと思い、作りました。というのは建前で、本音をいうとゲームアイデアがなかったからです。このゲームで、鳥にミサイルを当てないでください。教育上よくありません。ぼくのクラスにヌラリというあだ名の男がいます。このヌラリという男はMファンとMマガ両方にウラ技を送って両方採用された経験を持っています。このヌラリがよく口にする言葉「マッファ超はえ〜」。この言葉の意味は、誰もわからない。誰かわかったら、教えてください。この変なイラストはF.Sが描きました。松本市にあるパソコンガレージはいい店だ。店長、もっと安くしなきゃ買ってやらんぞーっ//

変数の意味

スプライト座標

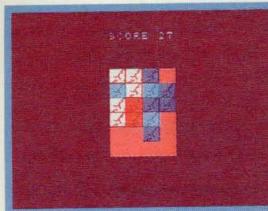
X……爆撃機のX座標
N……ミサイルのY座標
R……鳥のX座標
Y(n)、Z(n)……鳥の座標⇨エンディング時に使用

テキスト座標

X(n)……流出している原油のX座標

その他の変数

A……爆撃機の移動増分
A$……データ読みこみ用
B……原油に覆われた海の面積
B$……メッセージ作成用
C……スコア
D……ハイスコア
I、J……ループ用
M$……クリアメッセージ
P……残りのパイプ
S……ミサイルフラグ
T……スティック入力用
U……海の面積
Z……鳥の座標増分

プログラム解説

10 初期画面設定／データ設定
20 変数型宣言／キャラクタパターン定義／スプライトパターン定義

30　メッセージ設定
40　ゲーム画面作成
50　ゲームオーバー判定
60～70　爆撃機移動計算／ミサイル発射判定
80　ミサイル落下判定／鳥表示／鳥移動計算
90　ラウンドクリア判定
100　爆撃機・ミサイル表示
110　ミサイル移動計算／ミサイル命中判定
120　パイプ消去
130～150　エンディング
160　スコア表示サブ
170～180　エンディングサブ(鳥表示／BGM演奏)

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>BMH6	20>Sun7	30>aMr1	40>eTi6
50>2Lr3	60>hQ80	70>EFK1	80>jjG2
90>DBL4	100>VYZ1	110>44T1	120>qGk1
130>YBe0	140>d9u4	150>VHn1	160>fgb0
170>kbT1	180>ZRE0		

CRACKS クラックス

MSX MSX2/2+ RAM 8K BY 塚原修

▶遊び方は47ページ

このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードからは直接打ちこめませんので、KEY1, CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
10 SCREEN1,1:WIDTH8:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
IMM(9,13):FORL=0TO320STEP64:RESTORE320:F
ORV=768TO799:READA:VPOKEV+L,255-A:NEXTV,
L
20 FORI=8204TO8208:READA:VPOKEI,A:NEXT
30 C$=CHR$(31)+STRING$(2,29):FORI=0TO4
40 READA$,B$:BL$(I)=A$+C$+B$:NEXT
50 SPRITE$(0)=CHR$(254)+"■■■■■■■■"+CHR$(12
7):FORBC=1TO4:READC:C(BC)=C:NEXT
60 CLS:FORY=0TO13:FORX=0TO9:M(X,Y)=0:NEX
TX,Y:P=0:WA=200
70  LOCATE0,7:FORY=1TO6:FORX=1TO4:PRINTB
L$(0)+CHR$(30);:NEXTX:PRINT:NEXTY
80 X=INT(RND(-TIME)*4+3):Y=4
90 C=INT(RND(-TIME)*4+1)
100 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X=<5)-(S=7)*(X
>=4)
110 PUTSPRITE0,(X*16+46,Y*16-10),C(C),0
120 IFM(X,Y)=0THEN170
130 Y=Y+1:FORU=0TOWA:NEXT
140 PUTSPRITE0,(X*16+46,Y*16-10),C(C),0
150 IFY>9THENLOCATE0,4:PLAY"S13O1C4.":PR
INT"GAMEOVER":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
:GOTO60
160 IFM(X,Y)=0THEN170ELSE100
170 PUTSPRITE0,(0,209):M(X,Y)=C
180 PLAY"V15M150S0T120O8C":B=0
190 FORI=0TO3:X(I)=0:Y(I)=0:NEXT
200 LOCATE(X-3)*2,(Y-4)*2+7:PRINTBL$(C);
210 F=0:F(0)=0:FORK=X-3TOX+2:IFM(K,Y)<>C
THENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(0)=K:Y(
0)=Y:IFM(K+1,Y)=CTHENF(0)=1ELSEELSENEXT
220 F=0:F(1)=0:FORK=Y-3TOY+2:IFM(X,K)<>C
THENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(1)=X:Y(
1)=K:IFM(X,K+1)=CTHENF(1)=1:IFM(X,K+2)=C
THENF(1)=2ELSEELSEELSENEXT
230 F=0:F(2)=0:FORK=-3TO2:IFM(X+K,Y+K)<>
CTHENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(2)=X+K
:Y(2)=Y+K:IFM(X+K+1,Y+K+1)=CTHENF(2)=1EL
SEELSENEXT
240 F=0:F(3)=0:FORK=-3TO2:IFM(X+K,Y-K)<>
CTHENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(3)=X+K
:Y(3)=Y-K:IFM(X+K+1,Y-K-1)=CTHENF(3)=1EL
SEELSENEXT
250 IFX(0)<>0THENFORL=X(0)-2TOX(0)+F(0):
M(L,Y(0))=0:LOCATE(L-3)*2,(Y(0)-4)*2+7:P
RINTBL$(0);:NEXT:P=P+12+4*F(0):B=1
260 IFX(1)<>0THENFORL=Y(1)-2TOY(1)+F(1):
M(X(1),L)=0:LOCATE(X(1)-3)*2,(L-4)*2+7:P
RINTBL$(0);:NEXT:P=P+9+3*F(1):B=1
270 IFX(2)<>0THENFORL=-2TOF(2):M(X(2)+L,
Y(2)+L)=0:LOCATE(X(2)+L-3)*2,(Y(2)+L-4)*
2+7:PRINTBL$(0);:NEXT:P=P+15+5*F(2):B=1
280 IFX(3)<>0THENFORL=-2TOF(3):M(X(3)+L,
Y(3)-L)=0:LOCATE(X(3)+L-3)*2,(Y(3)-L-4)*
2+7:PRINTBL$(0);:NEXT:P=P+15+5*F(3):B=1
290 IFB=1THENPLAY"L64O7CDE":WA=WA-10
300 LOCATE0,2:PRINTUSING"SCORE###";P
310 FORU=0TO150:NEXT:GOTO80
320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7,9,17,9,49,65,
65,129,13,2,0,0,5,10,16,255,65,65,33,33,
3,1,1,255,150,84,60,184,214,``,``,hi,jk,
pq,rs,xy,z{,♠♥,♣♦,5,3,11,13
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……移動中のブロックの位置

テキスト座標

X(n)、Y(n)……3つ以上の並びの起点(nは並びの方向で0～3の範囲)

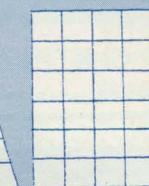
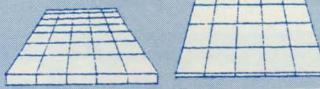
その他の変数

A、A$、B$……データ読みこみ用
B……3つ以上並んでいれば1、並んでいなければ0
BC、I、K、L、U、V……ループ用
BL$(n)……ブロック表示用文字列(0：床、1：青、2：緑、3：クリーム色、4：赤紫)
C……移動中のブロックの種類／データ読みこみ用
C$……ブロック表示用文字列作成用
C(n)……ブロックの色
F……並んだ数のカウンタ
F(n)……並んだ数－3(nは配列Xと同じ)
M(n,m)……仮想VRAM(nは0～9、mは0～13)⇒ゲームフィールドはnが3～6、mが4～9。他の部分は3つ並んだか調べるとき、添字の範囲に収めるためにある
P……スコア
S……スティック入力用
WA……待ち時間の長さ⇒全体の速度調整用

プログラム解説

10〜50 プログラム初期化
10 画面初期化／配列宣言／キャラクタパターン定義
20 キャラクタの色設定
30〜40 ブロック表示用文字列作成
50 スプライトパターン定義
60〜70 ゲーム初期化
60 画面クリア／変数初期化
70 床の表示
80〜90 次のブロックの設定
100〜160 メイン処理
100〜110 ブロックの横移動
120 落下判定
130〜140 縦移動／時間待ち
150 ゲームオーバー判定処理
160 落下判定
170〜310 ブロックを置く処理
170〜200 キャラクタによるブロック表示／並び判定の準備
210〜240 3つ以上並んだかの判定
250〜280 並んだブロックの消去とスコア加算
290 並んだときの効果音と待ち時間用変数更新
300 スコア表示
310 時間待ち
320 キャラクタのパターンと色、ブロック表示用文字列、ブロックの色データ(行10〜20、40〜50で読みこみ)

補足

行60の終わりの200を大きくすると、全体の速度を遅くすることができる。

プログラマからひとこと

88でもこのゲームを作った

【塚原修】プログラムポシェットNO．13はもう出ないのですか。88でもこのゲームを作ったけど送るところがないので困っている。シドニーシェルダンは最高だ!!

KLAX

CLACKS

CRACKS

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>Vw51	20>bl40	30>QV70	40>gY70
50>6Tb0	60>6nL0	70>gnN0	80>qn60
90>Ch40	100>WAN0	110>FG70	120>PH20
130>0e30	140>FG70	150>9Dd0	160>Gh30
170>FI40	180>7M50	190>X260	200>DZ80
210>sno1	220>gMk2	230>vnV2	240>svV2
250>R6f1	260>uCf1	270>bov1	280>fuv1
290>Bm70	300>SQ30	310>SH20	320>OCs2

遠浅の海の戦い

MSX 2/2+ VRAM64K BY MOー

▶遊び方は48ページ

```
10 CLEAR300:MAXFILES=2:DEFINTA-Z:SCREEN1
:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH32:SCREEN5,2,0:
DEFUSR=&H156:DEFUSR1=&H41:DEFUSR2=&H44:A
=USR1(0)
20 ONERRORGOTO1190:DIM X(1,3),Y(1,3),XZ(
8),YZ(8),M(1,3),A(1,3),D(1,3),W(1,3),R(1
,3),SS(1,3),M1(3),A1(3),D1(3),R1(3),W1(3
),B(3),DW(1,3),C(1)
30 RESTORE1490:FORI=0TO8:READXZ(I),YZ(I)
:NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0TO3:READNA$(I,J),M
(I,J),A(I,J),D(I,J),R(I,J),W(I,J):NEXT:N
EXT
40 OPEN"GRP:"AS#1:FORI=3TO1STEP-1:SETPAG
EI,I:CLS:NEXT:GOSUB1260:FORI=0TO1:PRESET
(108+I,170),,TPSET:PRINT#1,"ほうげき":PRESE
T(104+I,185),,TPSET:PRINT#1,"しゅうりょう":NEX
T
50 FOR I=0 TO 239 STEP 14:COPY (0,0)-(15
,16),1 TO (I,20),1,TPSET:NEXT:FOR I=7 TO
 239 STEP 14:COPY(0,0)-(15,16),1TO(I,31)
,1,TPSET:NEXT:LINE(0,0)-(255,161),12,BF:
FORJ=2TO0STEP-1:FORI=0TO132STEP22:COPY(0
,20)-(255,47),1TO(J,I+J),0,TPSET:NEXT:NE
XT
60 FORI=0TO2:LINE(100-I,165-I)-(156-I,19
8-I),11,B:NEXT:COPY(0,0)-(255,211),0TO(0
,0),1
70 GOTO730
80 SCREEN5,2:A=USR1(0):RESTORE1590:FORI=
0TO1:FORJ=0TO3:READX(I,J),Y(I,J),SS(I,J)
:NEXT:NEXT:COLOR=(12,0,0,4):GOSUB1280:CO
PY (0,0)-(255,211),1TO(0,0),0:FORI=0TO24
:X=40+RND(1)*146:Y=5+RND(1)*150:PAINT(X,
Y),5,7:NEXT:X=RND(-TIME)
90 P=0:G=0:PP=1:TU=50:FORI=0TO1:FORJ=0TO
3:PUTSPRITEI*4+J+1,(X(I,J),Y(I,J)),14-I*
11,I:DW(I,J)=D(I,J):NEXT:FF(I)=0:NEXT:A=
USR2(0)
100 'MAIN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
110 PLAY"S0M20000L1604EDEDEDEDEGB","S0L1
602CDCDCDCDEDC"
120 IFP=0THENN=INT(RND(1)*5)+1:PRESET(10
6,202):PRINT#1,USING"ﾀｰﾝ:##";51-TU
130 C(0)=14-P*11:C(1)=8:FORI=0TO1:LINE (
10+I*158,165)-STEP(85,46),0,BF:NEXT:IFD(
P,G)<1THEN240
140 X=X(P,G):Y=Y(P,G):M=M(P,G)+(N>3ANDW(
P,G)<50):X(P,G)=-1:GOSUB510
150 IFM=0ORSTRIG(P)THENX(P,G)=X:Y(P,G)=Y
:GOTO270
160 S=STICK(P):GOSUB690:IFS=0ORS=1ORS=5T
HEN150
170 X=X+XZ(S):Y=Y+YZ(S):M=M-1:F=0:FORI=0
TO1:FORJ=0TO3:IFX=X(I,J)ANDY=Y(I,J)THENF
=1
180 NEXT:NEXT:IFPOINT(X+4,Y+4)<>4ORF=1TH
ENX=X-XZ(S):Y=Y-YZ(S):M=M+1
190 SS(P,G)=S:GOSUB560
200 PUTSPRITEP*4+G+1,(X,Y),,P:GOSUB690
210 IF STICK(P)=S THEN 210
```

```
220 GOTO 150
230 PUTSPRITE0,(0,212):GOSUB620:BEEP:PLAY"S0M900003L16G.R16CEG","S0L1604B.R16EGB":PUTSPRITEP*4+G+1,,14-P*11
240 IFPLAY(0)THEN240
250 IFFF(PP)=4THEN650
260 G=G+1:IFG<4THEN130ELSEG=0:SWAPP,PP:BEEP:TU=TU+(P=0):IFTU>0THEN110ELSE660
270 'END or ATTACK ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
280 BEEP:YY=168:GOSUB620:PLAY"S0M700004L16DFA","S0O5L16CEG"
290 IFSTRIG(P)ORSTICK(P)<>0THEN290
300 S=STICK(P):GOSUB690:IFSTRIG(P)THEN330ELSEIFNOT(S=1ORS=5)THEN300
310 GOSUB620:IFS=1THENYY=168ELSEYY=183
320 GOSUB620:GOTO300
330 FORI=0TO1:I=1+STRIG(P):NEXT:IFYY=168THEN360ELSE230
340 GOTO300
350 'ATTACK ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
360 TI=0:PLAY"O6S0M5000L8AC":FORI=0TO999:NEXT
370 S=STICK(P):GOSUB690:IFS=0ORS=1ORS=5THEN370
380 IFS=SS(P,G)ORS=SS(P,G)-4ORS=SS(P,G)+4THENK=(A(P,G)/2+10/N-(TI<3)*(10-N))/3+INT(RND(1)*5)ELSEK=(A(P,G)+10/N-(TI<3)*(10-N))/3+INT(RND(1)*4)
390 TX=X+XZ(S):TY=Y+YZ(S):R=R(P,G)-1:F1=9:F2=9:GOSUB600
400 PUTSPRITE0,(TX,TY),1,4:FORI=0TO1:FORJ=0TO3:IFX(I,J)=TXANDY(I,J)=TYANDD(I,J)>0THENF1=I:F2=J
410 NEXT:NEXT:IFF1=9THENR=R-1:TI=TI+1:IFR=-1THENGOSUB710:GOTO230ELSEIFTX<0ORTX>255ORTY<0ORTY>143THEN230ELSETX=TX+XZ(S):TY=TY+YZ(S):GOTO400
420 GOSUB440:GOTO230
430 'HIT? ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
440 H$="11111111"+STRING$(((100+(TI*N)/5)-W(P,G))/2,48):IF(MID$(H$,INT(RND(1)*(LEN(H$)-1))+1,1))="1"THENGOSUB470ELSEGOSUB710
450 RETURN
460 'BOM ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
470 GOSUB610:FORI=0TO10:FORJ=2TO3:FORW=0TO99:NEXT:PUTSPRITE0,(X(F1,F2)+(J-2),Y(F1,F2)-J),J+7,J:COLOR=(12,7,3,0):COLOR=(12,0,0,4):NEXT:NEXT:D(F1,F2)=D(F1,F2)-K
480 IFD(F1,F2)>0THENRETURN
490 PUTSPRITEF1*4+F2+1,(X(F1,F2),Y(F1,F2)),1,7:COLOR9:PRESET(10+P*168,165):PRINT#1,NA$(F1,F2):PRESET(40+P*168,180):PRINT#1,"ｹﾞｷﾁﾝ":GOSUB610:PRESET(10+P*158,200):COLOR7:PRINT#1,"push key":FORW=0TO1:W=-STRIG(P):NEXT:FF(F1)=FF(F1)+1:RETURN
500 'DATA PRINT ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
510 COLOR 7:PRESET (10+PP*158,165):PRINT #1,NA$(P,G)
520 COLOR 2:PRESET (PP*158+65,190):PRINT #1,USING"W:##";W(P,G)
530 COLOR 3:PRESET (10+PP*158,190):PRINT #1,USING"A:##";A(P,G)
540 COLOR 5:PRESET (10+PP*158,200):PRINT #1,USING"D:##";D(P,G)
550 COLOR 9:PRESET (PP*158+65,180):PRINT #1,USING"R:##";R(P,G)
560 COLOR10:PRESET (PP*158+65,200):PRINT #1,"*:  ":Z=VAL(MID$(" 630 630",SS(P,G),1)):LINE(PP*158+84,201+Z)-(PP*158+90,207-Z),10
570 COLOR 15:PRESET (10+PP*158,180):PRINT #1,USING"M:##";M
580 RETURN
590 'SOUND ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
600 SOUND8,16:SOUND6,31:SOUND7,17:SOUND12,50:SOUND13,0:RETURN
610 SOUND2,42:SOUND9,0:SOUND12,255:SOUND13,0:RETURN
620 'SELECT SUB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
630 LINE(102,YY)-(152,YY+10),15,BF,XOR:RETURN
640 'GAME OVER ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
650 LINE(0,161)-(255,211),0,BF:FORI=0TO49:GOSUB600:GOSUB610:NEXT:COLOR7:PRESET(60,170):PRINT #1,"Player ";P+1"ﾉ ｼｮｳﾘ!":GOTO670
660 LINE(0,161)-(255,211),0,BF:COLOR3:PRESET(44,170):PRINT#1,"ひ  き  わ  け  で゛ あ る":FORJ=0TO2:FORI=15TO4STEP-1:PLAY"O8L16V=I;C","O6L16V=I;E","O7L16V=I;G":NEXT:NEXT:FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT
670 COLOR3:PRESET(77,195):PRINT#1,"Push space":FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0TO3:D(I,J)=DW(I,J):NEXT:NEXT:GOTO 730
680 'ﾌﾈﾃﾝﾒﾂ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
690 PUTSPRITEP*4+G+1,,C(0):SWAPC(0),C(1):RETURN
700 'ﾐｽﾞﾊﾞｼﾗ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
710 GOSUB600:FORI=0TO40:FORJ=0TO1:PUTSPRITE0,(TX+1,TY-5),7+J*8,J+5:NEXT:NEXT:RETURN
720 'MENU ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
730 SCREEN1,1:COLOR15:X=RND(-TIME):PRINTSPC(72)"[とおあさの うみの たたかい]"SPC(113)"1 ... GAME START"SPC(80)"2 ... EDIT"SPC(86)"3 ... LOAD"SPC(86)"4 ... END"SPC(118)"こうもくを せんたくしてくだ゛さい":A=USR(0)
740 A$=INPUT$(1):A=VAL(A$):IFA<1ORA>4THEN740ELSEONAGOTO760,790,1080,1130
750 'GAME START1 ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
760 CLS:PRINTSPC(72)"[ GAME START ]"SPC(113)"かいいきを していしてくだ゛さい"SPC(113)"かいいき(1~30000)=";:A=USR(0)
770 LINEINPUTA$:A=VAL(A$):IFA<1ORA>30000THEN730ELSEX=RND(-A-9999):GOTO80
780 'EDIT ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
790 CLS:PRINTSPC(12)"[ EDIT ]"SPC(47)"PLAYER=(1 or 2/exit=3)";:A=USR(0)
800 A$=INPUT$(1):P=VAL(A$)-1:IFP=2THEN730ELSEIFP<0ORP>1THEN790
810 PRINTA$:RESTORE1600:FORJ=0TO3:READM1(J),A1(J),D1(J),R1(J),W1(J)
820 B(J)=60-(M(P,J)-M1(J))*10-A(P,J)+A1(J)-D(P,J)+D1(J)-(R(P,J)-R1(J))*5-W(P,J)+W1(J):NEXT
830 PRINTSPC(68)"かんめいの にゅうりょく(10もじ゛いない)"SPC(32):FORI=0TO3
```

次ページへ続く

```
840 LOCATE0,7+I:PRINTMID$("せんかん      じ゛ゅうし
゛ゅんけいし゛ゅん  くちくかん    ",I*8+1,8);"= ";NA$(P
,I);:LOCATE10,7+I:LINEINPUTNA$(P,I):IFLE
N(NA$(P,I))>10ORNA$(P,I)=""THENLOCATE0,7
+I:PRINTSPC(32):GOTO840ELSENEXT
850 CLS:GOSUB1150:PRINTSPC(40)"けってい = RE
TURN"
860 X=0:Y=0:A$="":SPRITE$(0)=CHR$(255):P
UTSPRITE0,(94+X*24,31+Y*16),10:A=USR(0)
870 S=STICK(0):G=STRIG(0):A$=INKEY$:IFS=
0ANDG=0ANDA$=""THEN870
880 X=X+(S=3)*(X<4)-(S=7)*(X>0):Y=Y-G-(G
*(Y=3)*4):PUTSPRITE0,(94+X*24,31+Y*16),1
0:IFS=1ORS=5THENONX+1GOSUB970,990,1010,1
030,1050:LOCATE12+X*3,3+Y*2:PRINTUSING"#
#";A:LOCATE27,3+Y*2:PRINTUSING"##";B(Y)
890 IFSTRIG(0)THEN890ELSEIFA$<>CHR$(13)T
HEN870
900 LOCATE 0,20:PRINT"SAVE しますか? (Y/N)":
A=USR(0)
910 A$=INPUT$(1):IFA$="N"ORA$="n"ORA$="み
"ORA$="ミ"THEN730ELSEPUTSPRITE0,,0
920 CLS:FILES"*.FLT"
930 GOSUB950:OPENA$+".FLT"FOROUTPUTAS#2:
FORI=0TO3:PRINT#2,NA$(P,I):PRINT#2,M(P,I
),A(P,I),D(P,I),R(P,I),W(P,I):NEXT:CLOSE
#2:BEEP:GOTO730
940 'INPUT FILENAME ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
950 LOCATE 0,22:LINEINPUT"FILE NAME=";A$
:IFLEN(A$)>8ORA$=""THENLOCATE0,22:PRINTS
PC(31):GOTO950ELSERETURN
960 'EDIT SUB ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
970 IFS=1ANDB(Y)>9THENM(P,Y)=M(P,Y)+1:B(
Y)=B(Y)-10ELSEIFS=5ANDM(P,Y)>M1(Y)THENM(
P,Y)=M(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+10
980 A=M(P,Y):RETURN
990 IFS=1ANDB(Y)>0ANDA(P,Y)<99THENA(P,Y)
=A(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-1ELSEIFS=5ANDA(P,Y)>
A1(Y)THENA(P,Y)=A(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+1
1000 A=A(P,Y):RETURN
1010 IFS=1ANDB(Y)>0ANDD(P,Y)<99THEND(P,Y
)=D(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-1ELSEIFS=5ANDD(P,Y)
>D1(Y)THEND(P,Y)=D(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+1
1020 A=D(P,Y):RETURN
1030 IFS=1ANDB(Y)>4ANDR(P,Y)<99THENR(P,Y
)=R(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-5ELSEIFS=5ANDR(P,Y)
>R1(Y)THENR(P,Y)=R(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+5
1040 A=R(P,Y):RETURN
1050 IFS=1ANDB(Y)>0ANDW(P,Y)<99THENW(P,Y
)=W(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-1ELSEIFS=5ANDW(P,Y)
>W1(Y)THENW(P,Y)=W(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+1
1060 A=W(P,Y):RETURN
1070 'LOAD ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1080 CLS:PRINT"PLAYER=(1 or 2/exit=3)";:
A=USR(0)
1090 A$=INPUT$(1):P=VAL(A$)-1:IFP=2THEN7
30ELSEIFP<0ORP>1THEN1080
1100 PRINTA$:PRINT:FILES"*.FLT":GOSUB950
1110 OPENA$+".FLT"FORINPUTAS#2:FORI=0TO3
:INPUT#2,NA$(P,I):INPUT#2,M(P,I),A(P,I),
D(P,I),R(P,I),W(P,I):NEXT:CLOSE#2
1120 FORI=0TO3:B(I)=0:NEXT:GOSUB1150:PRI
NT:PRINT"なにかキーを おしてくた゛さい":A$=INPUT$(1):G
OTO730
1130 CLOSE:ONERRORGOTO0:END
1140 'FLEET DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1150 CLS:PRINT"┌──────────┬──┬──┬──┬──┬──┬
──┐  | かんめい  |MV|AT|DF|RG|WV|BS|"
1160 FORI=0TO3:PRINT"├──────────┼──┼──┼
──┼──┼──┤":PRINT"|"+NA$(P,I)+STRING$(1
0-LEN(NA$(P,I)),32);:PRINTUSING"|##|##|#
#|##|##|##|";M(P,I);A(P,I);D(P,I);R(P,I)
;W(P,I);B(I):NEXT
1170 PRINT"└──────────┴──┴──┴──┴──┴──┴──
┘":RETURN
1180 'ERROR ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1190 IF ERR=53 THEN IFERL=1110THENPRINT"
「"A$".FLT」は ありません なにかキーをおしてくた゛さい":B$=INP
UT$(1):RESUME730 ELSEPRINT"かんたいファイルは ありま
せん":IFERL=1100THENPRINT"なにかキーをおしてくた゛さい":
B$=INPUT$(1):RESUME730 ELSE RESUME NEXT
1200 IF ERR=70 THEN PRINT:PRINT"DISKをセット
して なにかキーをおしてくた゛さい":B$=INPUT$(1):RESUME
1210 IF ERR=66 THEN CLOSE:KILLA$+".FLT":
PRINT:PRINT"DISKか゛いっは゜いて゛す なにかキーをおしてくた゛さ
い":B$=INPUT$(1):RESUME730
1220 IF ERR=68 THEN PRINT:PRINT"DISKを<かき
こみか>にして なにかキーをおしてくた゛さい":B$=INPUT$(1):RES
UME
1230 IF ERR=56 THEN LOCATE0,22:PRINTSPC(
31):PRINT:PRINT"ファイルめい「"A$".FLT」はヘンて゛す";
:GOSUB950:RESUME
1240 ONERRORGOTO0
1250 'SYOKIKA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1260 RESTORE:A$="":FORI=0TO1:FORJ=0TO15:
READB$:B$=BIN$(VAL("&H"+B$)):B$=STRING$(
8-LEN(B$),48)+B$:FORK=1TO8:PSET(0+I*8+K-
1,0+J),VAL(MID$(B$,K,1))*7:NEXT:NEXT:NEX
T
1270 PSET(7,16),7:PAINT(7,3),4,7:SETPAGE
0,0:RETURN
1280 RESTORE 1330:FOR I=0 TO 7:B$="":FOR
 J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A
$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
1290 RETURN
1300 ' hex DATA
1310 DATA 01,06,08,30,40,80,80,80,80,80,
80,80,40,30,08,06,00,C0,20,18,04,02,02,0
2,02,02,02,02,04,18,20,C0
1320 ' battle ship 1
1330 DATA 00,00,00,00,02,06,06,0F,3F,3F,
00,00,00,00,00,00,00,00,40,40,40,40,6
0,F8,F8,00,00,00,00,00,00
1340 ' battle ship 2
1350 DATA 00,00,00,00,09,0B,0B,0F,3F,3F,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,8
0,F8,F0,00,00,00,00,00,00
1360 ' bom 1
1370 DATA 01,02,02,01,07,05,03,07,05,07,
02,00,00,00,00,00,80,78,CC,3C,74,D8,E0,5
0,80,00,00,00,00,00,00,00
1380 ' bom 2
1390 DATA 00,00,00,01,03,05,03,06,06,05,
03,00,00,00,00,00,00,00,C0,B0,50,F0,E0,C
0,A0,40,00,00,00,00,00,00
1400 ' tama
1410 DATA 00,00,00,00,00,01,03,03,01,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,C0,C
0,80,00,00,00,00,00,00,00
1420 ' ミス゛シフ゛キ1
```

```
1430 DATA 00,00,05,0A,10,19,1F,17,16,16,
1F,1B,15,15,1D,0F,00,00,00,80,80,C0,40,4
0,C0,C0,C0,40,40,40,C0,80
1440 ' ミス゛シフ゛キ2
1450 DATA 00,00,00,00,05,0A,08,1C,17,17,
1A,1A,1E,1E,1B,0F,00,00,00,00,00,80,40,C
0,40,C0,C0,C0,C0,C0,C0,80
1460 ' チンホ゛ツセン
1470 DATA 00,00,00,00,02,01,03,22,15,22,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1
0,A0,20,00,00,00,00,00,00,00
1480 '
1490 DATA 0,0, 0,0, 7,-11, 14,0, 7,11, 0
,0, -7,11, -14,0, -7,-11
1500 '      N A M E    M    A    D    R    W
1510 DATA やまと      , 04, 60, 70, 08, 40
1520 DATA みょうこう    , 06, 40, 50, 07, 50
1530 DATA おおよど゛    , 08, 30, 40, 06, 55
1540 DATA ゆきかせ゛    , 11, 20, 35, 06, 59
1550 DATA むさし      , 04, 60, 70, 08, 40
1560 DATA たかお      , 06, 40, 50, 07, 50
1570 DATA あふ゛くま    , 08, 30, 40, 06, 55
1580 DATA ゆうき゛り    , 11, 20, 35, 06, 59
1590 DATA 238,0,6, 231,11,6, 238,22,6,23
1,33,6,  0,110,2, 7,121,2, 0,132,2, 7,14
3,2
1600 DATA 3,50,60,6,20, 5,30,40,5,30, 7,
20,30,4,35, 10,10,25,4,39
```

変数の意味

スプライト座標

TX、TY……砲弾の位置
X、Y……行動中の艦の位置／エディット時のカーソル位置／汎用
X(n, m)、Y(n, m)……プレイヤーn＋1の艦種mの位置(mは0～3で順に戦艦、重巡洋艦、軽巡洋艦、駆逐艦)
XZ(n)、YZ(n)……移動方向に対応する座標増分
YY……白黒反転サブのパラメータ(グラフィック座標)

その他の変数

A、A$、B$、F、H$、Z……汎用
A(n, m)……各艦の攻撃力
A1(n)、D1(n)、M1(n)、R1(n)、W1(n)……エディット時の各艦のパラメータの基本値(順に攻撃力、防御力、速度、射程距離、命中指数。nは艦種で0～3の値)
B(n)……艦種nのボーナスポイント
C(n)……艦の点滅用カラーコード
D(n, m)……各艦の防御力
DW(n, m)……各艦の防御力保存用
F1……被弾艦のプレイヤー番号－1
F2……被弾艦の艦種
FF(n)……沈没艦数(nはプレイヤー番号－1)
G……行動中の艦種／汎用
I、J、W……ループ用
K……被弾艦のダメージ／ループ用
M……行動中の艦の移動力
M(n, m)……各艦の速度(移動力の初期値)
N……波の高さ(1～5)
NA$(n, m)……艦名
P……攻撃側のプレイヤー番号－1
PP……待機中のプレイヤー番号－1
R……砲弾の飛距離が射程距離を越えないかのチェック用カウンタ
R(n, m)……各艦の射程距離
S……スティック入力用
SS(n, m)……各艦の向き
TI……砲弾の飛距離
TU……51－ターン番号の値
W(n, m)……各艦の命中指数(命中率そのものではない)／波を越えて進む力

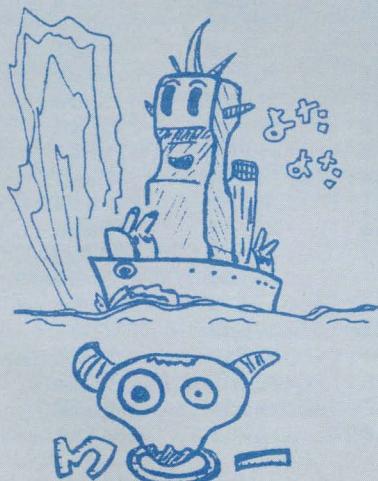
プログラム解説

10　初期設定／キーバッファクリアなどのUSR関数定義
20　エラー発生時の分岐先指定／配列宣言
30　艦隊データ読みこみ
40～70　ゲーム画面作成
80～90　ゲーム初期化
　80　各艦初期設定／スプライトパターン定義／マップ表示／浅瀬作成／乱数初期化
　90　変数初期化／艦隊表示
100～120　プレイヤー交代(効果音／プレイヤー1のときは波の高さ設定とターン表示)
130～140　次の艦(変数設定／パラメータ消去／沈没艦判定／パラメータ表示)
150～220　移動
　150　移動終了判定

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

```
  10>gW11    20>bBa1    30>xvF1    40>IRQ2
  50>4kZ5    60>hKh0    70>lD00    80>PmJ5
  90>vN12   100>i4P0   110>qLK0   120>2mV0
 130>BH01   140>DXf0   150>rYC0   160>opD0
 170>0241   180>AYb0   190>W020   200>6u50
 210>6B30   220>3E00   230>oI91   240>iA10
 250>DC20   260>7fd0   270>o4N0   280>l7H0
 290>RX50   300>a0N0   310>3R80   320>WY00
 330>RpG0   340>1500   350>qiO0   360>GrC0
 370>VZD0   380>Ppn3   390>0nQ0   400>hX61
 410>JTP2   420>t210   430>P4P0   440>w8t1
 450>M200   460>ODP0   470>1JL2   480>qb20
 490>B3n5   500>NrN0   510>14A0   520>dvE0
 530>SZE0   540>efE0   550>onE0   560>0vw1
 570>mZC0   580>M200   590>RvO0   600>Yg80
 610>KT60   620>doN0   630>ab90   640>k5O0
 650>OsP1   660>cEj3   670>pno1   680>1AQ0
 690>cK70   700>sMQ0   710>bwZ0   720>N6P0
 730>i3M4   740>xhQ0   750>fWN0   760>SED1
 770>kYV0   780>95P0   790>sxT0   800>DRQ0
 810>KuH0   820>R9M1   830>73R0   840>agq3

 850>ni80   860>Tgf0   870>ZcN0   880>GvX4
 890>R3A0   900>UDD0   910>hUZ0   920>e010
 930>mlP1   940>NhM0   950>AQj0   960>YIO0
 970>cLZ1   980>pE10   990>k3u1  1000>FE10
1010>SKu1  1020>OE10  1030>mmv1  1040>6F10
1050>E6w1  1060>LF10  1070>5hN0  1080>VmD0
1090>9pQ0  1100>kr30  1110>2Dw0  1120>Ivj0
1130>S610  1140>cPM0  1150>hPS1  1160>rvR4
1170>B6S0  1180>ebN0  1190>2U45  1200>Yhh0
1210>bLO1  1220>tYr0  1230>iSo0  1240>mF00
1250>VEN0  1260>CYs2  1270>ja80  1280>lH51
1290>M200  1300>oj10  1310>g741  1320>Zj30
1330>Nx31  1340>qj30  1350>Jr31  1360>w210
1370>Cb41  1380>7310  1390>7C41  1400>N410
1410>Vk21  1420>Vb30  1430>tD61  1440>hb30
1450>M671  1460>SW30  1470>ND21  1480>EH00
1490>Z2K0  1500>0380  1510>DH60  1520>eS60
1530>ro60  1540>ag60  1550>S560  1560>v260
1570>qm60  1580>pp60  1590>ppa0  1600>MnL0
```

160　スティック入力
170〜180　1ヘックス移動／進入可能な地形か判定
190　向きの変更と表示／移動力表示更新
200　移動表示
210　スティック入力値が変わるまで待つ
220　行150へ飛ぶ
230〜260　移動終了処理
230　水柱(または煙)消去／選択カーソル消去／効果音／艦の点滅の後処理
240　演奏終了待ち
250　勝敗判定
260　艦種・プレイヤー・ターンの更新
270〜320　終了か砲撃の選択
270〜280　白黒反転／効果音
290　トリガー・スティックが離されるのを待つ
300〜320　終了・砲撃の選択
330〜340　砲撃か終了か判定
350〜490　砲撃
350〜360　効果音／時間待ち
370　スティック入力／艦の点滅
380　ダメージ計算(前または後ろに撃ったかどうかで分ける)
390　変数初期化／効果音
400　砲弾表示／被弾艦を探す
410〜420　射程外判定／画面外判定／砲弾の移動
430〜450　命中判定サブ
460〜490　命中処理サブ
500〜580　パラメータ表示サブ(艦名・命中指数・攻撃力・防御力・射程距離・向き・速度の表示)
590〜610　効果音サブ
620〜630　白黒反転サブ
640〜650　一方の勝利
660　引き分け
670　メッセージ表示／トリガー入力待ち／防御力の復帰
680〜690　艦の点滅サブ
700〜710　水柱表示サブ
720〜730　メニュー表示
740　選択と分岐
750〜770　海域指定
780〜930　エディット処理
780〜800　プレイヤー選択
810〜820　下限値の読みこみとボーナスポイント計算
830〜840　艦名の入力
850〜860　パラメータエディット初期化
870〜890　エディットメイン処理
900〜930　データセーブ
940〜950　ファイル名入力サブ
960〜980　速度の変更サブ
990〜1000　攻撃力変更サブ
1010〜1020　防御力変更サブ
1030〜1040　射程距離変更サブ
1050〜1060　命中指数変更サブ
1070〜1120　データロード
1130　プログラム終了
1140〜1170　パラメータの一覧表示サブ
1180〜1240　エラー処理
1250〜1270　ヘックス描画サブ
1280〜1290　スプライトパターン定義サブ
1300〜1310　ヘックスパターンデータ(行1260で読みこみ)
1320〜1470　スプライトパターンデータ(行1280で読みこみ)
1480〜1490　移動方向に対応する座標増分(行30で読みこみ)
1500〜1580　艦隊データ(行30で読みこみ)
1590　各艦の初期位置と向き(行80で読みこみ)
1600　パラメータ下限値(行810で読みこみ)

補足

行440の2行目の「2」を大きくすると、同じ命中指数に対する命中率を上げることができる。

また、行820の始めのほうの「60」を大きくすると、エディット時のボーナスポイントを増やすことができる。

パターンデータを使いヘックスを描いているが、DRAW文を使うとかなりかんたんになるだろう。

エディット機能を後から追加したせいなのか、かなり無用な分岐が見られる。また、RESTORE文を多用しているが、各艦の初期位置と向きを読みこむ場合以外は、変数を増やさずに削除できる。そのためには、それぞれをどこで読みこむべきかを考えることが必要だ(といっても全部最初に読みこむだけだが)。これ以外の部分も含めて、それぞれの処理をどこに置くのが最も適切かということをもう少し考えてほしい。

これは、ファンダムの投稿プログラム全体にいえることだろう。といっても、そんなに難しいことを要求しているわけではない。例えば、被弾艦のダメージ(行380)は、砲弾が敵艦に当たったことがわかってから(行460〜490)計算するのが素直なやり方だと思うのだが、当たったかどうかもわからないうちに計算するのは、あまりよいとはいえないだろう。

プログラマからひとこと

まっいいか

【MOー】悩んでいる。なぜ、このゲームが採用されたのか……、まっいいか。2人用で、しかも長いプログラム。打ちこんで航海、違った紅海しても、あれ?、まっいいか。戦争とはどんな理由があっても、殺し合い以外のものではないのですよ。だから絶対やっちゃいけない。やっちゃいけないと分かっている。ワカッチャいるけどやめられない。アソレ、スーイスイスーダララッタスラスラスイスイスイ! スイーラ、あれ?、まっいいか。

TWIN BALL ツイン・ボール

MSX MSX2/2+RAM32K BY 赤崎和広

▶遊び方は46ページ

注意 このプログラムでは一部マシン語を使用しています。リストの行10〜140はREM文形式のマシン語データになっています。1文字ずつ、確実に打ちこんでください。また、行160の処理では、このREM文形式のマシン語データを展開するためのマシン語の書きこみなどが行われているので、この行も注意して打ちこんでください。

```
10 'ABAAAIBBAAAACBAAAABJMNEKAACBAAAIBJMN
ENAACBAABABJMNENAABDALHILBCAOFABAAAIBBAA
AACBAACABJMNEKAACBAACIBJMNENAACBAADABJMN
ENAABDALHILBCAOFMJDOPACBAACAABAAAIMNFGAA
MJNNCBKGNNNNHOAANNEGAEIANNHHAANNOFPNOBDK
KHNNCBAABLMNENAADKKGNNCDMNENAAKPCDMN
20 'ENAADOAHCDMNENAAMNPKNLPOAAMCPLNJDKLN
NNPOAACICBDKKJNNCDMNENAADKKINNCDMNENAAKP
CDMNENAADOADCDMNENAAMNPKNLPOAAMCPLNJDKLL
NNPOAACIBINNCLBIBEDKLMNNPOAACIACCDCDHOML
HPCAAEBEBEBEBEHKMJNNFGAACBKKNNMNDHNIMLDP
MLDPMLDPABAABIEPNNFGABCBKKNNCDMNDHNI
30 'POADNKFLNLPOLNNCFLNLMLDPMLDPMLDPCBAA
AAGPCJCJCJCJCJAJCCLJNNMNEKAAMLEHCAAHCKLJ
NNCLCCLJNNDMMLDPPODBMKOLNIPODCMKPKNIPODD
MKAJNJPODEMKCANJPODFMKEONJPODGMKPLNJPODH
MKFJNJPODIMKICNJPODJMKLCNJPODKMKODNJPODL
MKPLNJPODMMKOONJPODNNKHFNKCBKENNPODP
40 'NCPLNJDKLMNNPOAACIABCDDEMDPLNJDKLDNN
NNHHAADKLENNNNHHABMDICNKDKLFNNNNHHAADKLG
NNNNHHABMDICNKDKLMNNPOAAMKICNKDKLHNNNNHH
AADKLINNNNHHABMDICNKDKLNNNPOABMKPLNJDMDC
LNNNDKKJNNCBAEBLMNENAADKKINNCDMNENAADOAC
CDMNENAADOADCDMNENAAMNLKNLMDDKNKDKLM
50 'NNPOAAMKICNKMDPLNJMNHDNJDKKPNNDMDCKP
NNMNLLNKDKMANNDNMKKONLDCMANNMDPLNJCKLJNN
DOCAMNENAADOCACDMNENAAMJDKLMNNPOAACIANDK
KPNNMGACDCKPNNMNLLNKBIMDCKLJNNDOGNMNENAA
DOGOCDMNENAADKKPNNMGACDCKPNNMNLLNKMDPLNJ
DKLMNNPOAACIAODKKPNNMGAEDCKPNNMNLLNK
60 'MDFJNJCKLJNNDOGPMNENAADOHACDMNENAADK
KPNNMGACDCKPNNMNLLNKMDPLNJDKLMNNPOAAMKPL
NJMDICNKMNHDNJDKKONNDMDCKONNMNCNNLCBKENN
DKLMNNPOAAMKAHNKCDHOPOADMKHFNKDKLMNNPOAA
CIAFKPBOILBIACBOIBMNJDAAABDCNKCBDGNKBGAE
AKFOADCDMNJDAABFCAPGBIAIAIALAMANBAID
70 'ALAAPNOFNNOBNNHOAEEHOGABCIAFHIOOPOBI
ADHIOOPMNNHHAENNEGAAIANNHHAAONFPMLCHPONA
DICCNNHOAEEHOGAECIAFHIOOABBIADHIOOADNNHH
AEBIANCBKENNDKLMNNPOAACIABCDDGAAPNOFNNOB
DKLLNNPOAACAAKDOABDCLLNNNNCDMDNDNHKPDCLL
NNDKLNNNPOAAMKAFNMDKLMNNPOABCAAHKPDC
80 'LMNNMDAFNMDOABDCLMNNNNCDMDNDNHDKKPNN
POAKDIDGNGAKDCKPNNDKLANNDMPOAKNCNFNKDCLA
NNBICDKPDCLANNDKLBNNDMPOAKCIAFDCLBNNBIBC
DKLCNNDMDCLCNNKPDCLBNNCBKONNDEMNCNNLAGAE
BBKPNNCBBEBIBKMGDAMNENAABDCLBAPGMJDKKONN
POAKDIAPCBBOBIDODBMNENAADKKONNMGCGBI
90 'AFDKKONNMGDACBBPBIMNENAAMJABELNLCBFD
NLBGAIOFCBAADACLHMLFCAPLOBAKFOADCDMNJDAA
BFCIMCBIOKAIAMAAANAAANAAANBAACGLAAFFAAEH
AADKLMNNPOAACICJKPDCLNNNDCLMNNDONACBAEBL
MNENAADKLONNDCKINNDKLPNNDCKJNNCBKJNNCDCD
CDDGABCDDGABMDNDNHMNJAAAMNOFNLDKKONN
100 'DNDCKONNMNALNLDKKONNPOAACIAGDOABDCM
LNNMJDOADDCMLNNMJMNJAAAMNOFNLDOACDCMLNNM
JCGACAGAPKPBOHBMNJDAABBAABDBLHKLDCAPLBOI
PMNJDAABBAABDBLHKLDCAPLDOAIFIMNJDAABANNC
FCANIMJKPDCLNNNCBAABLDONAMNENAACBAEBLDON
AMNENAAMJNLJJOGCACIADDOABMJKPMJDKMINN
110 'DNCICBDCMINNONFLMJNNDOAHMNEBABOGAEC
AAJDOAIMNEBABOGABCAPHBLHKLDCAOJMDMPNHDOA
CDCMINNKPMNNFAAPOABCIAPPOAFCICKPOADCIEFP
OAHCIGEMDCHNNAGACCBDOBIDKMBNNIFIAGPMNEKA
APOGBNCCHNNAFCIACBIOKDOADDCMENNBIFPAGACC
BJOBKDKMBNNIFIAGPMNEKAAPOGBNCCHNNAFCI
120 'ACBIOKDOBGDCMENNBIEADKMBNNPOBPMKCHN
NMNBCNNCDCDCDMNEKAAPOGBDIAHPOINDAADMDCHN
NDOABDCMDNNBIBNDKMBNNPOABMKCHNNMNBCNNMNE
KAAPOGBDIAGPOINDAACBIGGDOPPDCMDNNDKMBNNG
HDKMCNNGPMNMGAADOCAMNKCAAMNKCAADKMENNDCM
CNNDKMDNNPOAAMKPMNMPOABCIAGDKMBNNDNBI
130 'AEDKMBNNDMDCMBNNKPDCMDNNDKMBNNGHDKM
CNNGPMNMGAADOHJMNKCAADMMNKCAABIBFABDOBID
KMCNNPOADCIADABJOBKDKMBNNCGAAGPAJMJDKMFN
NPOABCIDAPOBPCICMDKMGNNCGAAGPCJCJCJCJCJA
BNOBHBGAADKMFNNFPBJAJDKMHNNPOABCAAEABADA
AAJMNEKAAPOGBDIAMPOINDAAIDKMHNNOOPODC
140 'MHNNDKMFNNGHDKMGNNGPMNMGAADOCAMNKCA
AMNKCAADKMHNNPOABCIAGDKMFNNDNBIAEDKMFNND
MDCMFNNDKMFNNGHDKMGNNGPMNMGAADOHLMNKCAAD
MMNKCAAMDMPNHAAAAIAFIHIGIABABPPPPAFAAAAA
AAAGEGEHIHIDCBOAAAAAAAAAAAHIGIAAAKBGAABGA
PALABADAAAEAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
150 CLEAR999,&HD74A:SCREEN1,2,0:COLOR15,
0,0:ONERRORGOTO1570:DEFINTA-Z:WIDTH32:D=
&HD74A:DEFUSR=D:DEFUSR1=D+54:DEFUSR2=D+1
21:DEFUSR3=D+133:DEFUSR4=342:DEFSTRE:E=C
HR$(27):PRINTE"Y'-MOMENT!":POKE-1103,1
160 DEFUSR5=126:KEYOFF:FORI=0TO52:POKED+
I,VAL("&H"+MID$("DD2A76F6FD2180D7110700D
D190E0E0674DD7E00DE4187878767DD7E01DE4
184FD7700DD23DD23FD2310E5110800DD190D20D
BC9",I*2+1,2)):NEXT:A=USR(0):A=USR5(0)
170 ONINTERVAL=7GOSUB480:INTERVALOFF:A=U
SR2(0):SPRITE$(0)="`みみ`":DIMA(42),A$(27)
,Z$(25):FORI=0TO27:READA$(I):NEXT:FORI=0
TO19:READA(I):NEXT:READA$,B$,C$
180 FORI=1TO8:VPOKE263+I,ASC(MID$("(00?]
Q.5",I,1))-33:VPOKE8455+I,VAL(MID$("7755
4444",I,1))*16:NEXT:FORI=0TO42:FORJ=0TO7
190 VPOKE776+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$(A(I)
+(I>19)*(-I+15)),J*2+1,2)):VPOKE8968+I*8
+J,VAL("&H"+MID$(A$,I*8*-(I<28)+J+1,1))*
16:NEXTJ,I:FORI=320TO511:VPOKE8192+I,VAL
("&H"+MID$(B$,IMOD8+1,1))*16
200 A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2:NEXT:FORI=5
20TO727:VPOKE8192+I,VAL(MID$(C$,IMOD8+1,
1))*16:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2:NEXT:FOR
I=0TO127:VPOKE9192+I,87+19*(I>119):NEXT
210 A=USR1(0):ERASEA,A$:READA$:FORI=0TO1
4:Z$(I)=MID$(A$,I*2+1,2):NEXT:FORI=0TO10
:Z$(15+I)=CHR$(125+I):NEXT:D=-8794
```

次ページへ続く

```
220 CLS:FORI=ØTO3:POKED+I+9,Ø:NEXT:PUTSP
RITEØ,(Ø,2Ø8):RESTORE64Ø:FORI=16TO23:LOC
ATEØ:READA$:FORJ=1TOLEN(A$):A=VAL(MID$(A
$,J,1)):LOCATE,I:IFA=4THENPRINT"  ":ELSE
IFA=5THENPRINT" ";ELSEPRINTZ$(A);
23Ø NEXT:NEXT:FORI=ØTO1Ø:PRINTE"M":IFI=Ø
THENPRINTE"Y8:BALL!"ELSEIFI=5THENPRINTE"
Y8*SELECT LEVEL"ELSEIFI=6THENPRINTE"Y8*L
EVEL"
24Ø NEXT:L=5:X=Ø:SE=Ø:R=1
25Ø S=STICK(Ø):IFX=ØTHENL=L+(S=5)*(L<1Ø)
-(S=1)*(L>1):LOCATE17+8*(SE=1),18:PRINTU
SING"##";L
26Ø K$=INKEY$:IFK$=CHR$(13)THEN31ØELSEIF
K$<>CHR$(24)ORSE=1THEN28ØELSESE=1:PRINTE
"YØ;SELE";:FORI=1TO8:FORJ=ØTO3Ø:VPOKE665
6+J,VPEEK(6657+J):NEXT:PRINTE"YØ>"MID$("
CT ROUND",I,1):NEXT
27Ø PRINTE"Y2;ROUN";:FORI=1TO8:FORJ=ØTO3
Ø:VPOKE672Ø+J,VPEEK(6721+J):NEXT:PRINTE"
Y2>"MID$("D   1   ",I,1):NEXT
28Ø IFSE=1THENIFS=3THENX=1ELSEIFS=7THENX
=Ø
29Ø IFSE=1THENPUTSPRITEØ,(8-136*(X=1),14
4),7,Ø:IFX=1THENR=R+(S=5)*(R<8)-(S=1)*(R
>1):LOCATE26,18:PRINTUSING"##";R
3ØØ IFSTRIG(Ø)=ØTHEN25ØELSE35Ø
31Ø B=Ø:A=Ø:FORI=11TO23:LOCATEØ,I:PRINTS
PC(31):NEXT:PRINTE"YØ*LOAD->GAME":PRINTE
"Y2*EDITOR
32Ø S=STICK(Ø):IFS=1THENB=ØELSEIFS=5THEN
B=1ELSEIFINKEY$=CHR$(13)THEN22Ø
33Ø IFSTRIG(Ø)THENONB+1GOTO34Ø,1ØØØELSEP
UTSPRITEØ,(64,128+B*16),3,Ø:GOTO32Ø
34Ø A=Ø:F$="":FL$="":PRINTE"Y. "SPC(16Ø)
:PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):LOCATEØ,14:FILES"*.E
DI":IFA=1THENGOTO34ØELSEIFA=2THEN31ØELSE
PRINT:INPUT"NAME";F$:IFLEN(F$)>8ORF$=""T
HEN31ØELSEFL$=F$+".EDI":OPENFL$FORINPUTA
S#1:R=Ø:IFA=1ORA=2THENCLOSE#1:GOTO31Ø
35Ø L=256+128*(11-L):PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):
FORI=ØTO22:PRINTE"M":NEXT
36Ø IFR<9THENONR+1GOSUB37Ø,66Ø,71Ø,76Ø,8
ØØ,84Ø,88Ø,92Ø,95Ø:GOTO39ØELSEPRINTE"Y%+
ALL CLEAR!"E"Y'(CONGRATULATIONS!":A=USR4
(Ø):A$=INPUT$(1):POKED+8,5:GOTO22Ø
37Ø CLS:FORI=ØTO7Ø3:INPUT#1,A
38Ø VPOKE6176+I,A:NEXT:FORI=ØTO36:INPUT#
1,A:POKED+I,A:NEXT:CLOSE#1
39Ø POKED+35,LMOD256:POKED+36,L/256:POKE
D+22,Ø:POKED+23,Ø:RX=PEEK(D+27):RY=PEEK(
D+28):XX=PEEK(D):YY=PEEK(D+1)
4ØØ GOSUB54Ø:LOCATEPEEK(D+27)-1,PEEK(D+2
8)-1,Ø:PRINT"yz":PUTSPRITEØ,(PEEK(D),PEE
K(D+1)),7,Ø:LOCATEPEEK(D+31)-1,PEEK(D+32
)-1:PRINT"{|":FORI=ØTO9:A(I)=VPEEK(6445+
I):NEXT:A=USR4(Ø):PRINTE"Y)- READY! ";
41Ø IFINKEY$=""THEN41ØELSEFORI=ØTO9:VPOK
E6445+I,A(I):NEXT
42Ø A=USR3(Ø):A$="T12ØV15SØM5ØØØØO5":PLA
YA$,A$,A$:ONPEEK(D+37)GOTO43Ø,45Ø,51Ø
43Ø FORI=ØTO9:A(I)=VPEEK(6411+I):NEXT:PR
INTE"Y(+LOST BALL!":LOCATEPEEK(D+27)-1,P
EEK(D+28)-1:PRINT"  ";:POKED+27,RX:POKED
+28,RY:POKED+3Ø,RY:A=USR4(Ø)
44Ø IFINKEY$=""THEN44ØELSEFORI=ØTO9:VPOK
E6411+I,A(I):NEXT:GOSUB53Ø:GOTO4ØØ
45Ø LOCATE8,8:PRINTUSING" ROUND ## CLEAR
 ";R;:AA=Ø
46Ø PLAY"L24G+D+CO4G+O5CD+A+FDO4A+O5DFO6
M15ØØØC16C7C16C16C8.","L24D+CO4G+D+G+O5C
FDO4A+FA+O5M15ØØØDG16G7G16G16G8.","L16C4
D4M1ØØØØEE7EEE8.":FORI=ØTO25ØØ:NEXT
47Ø PLAY"O6L64":A=TIME/85Ø+R*1Ø+L/32:LOC
ATE8,1Ø:PRINTUSING"  BONUS  ####Ø";A;:B=
PEEK(D+12)*1ØØØ+PEEK(D+11)*1ØØ+PEEK(D+1Ø
)*1Ø+PEEK(D+9):INTERVALON:FORI=1TOA:C=B+
I:LOCATE16,Ø:PRINTUSING"#####";C:NEXT:GO
TO49Ø
48Ø PLAY"C":RETURN
49Ø INTERVALOFF:IFPEEK(D+8)<5THENPOKED+8
,5ELSEIFB<=1ØØØANDB+A=>1ØØØTHENPOKED+8,P
EEK(D+8)+1:LOCATE31,Ø:PRINTUSING"##";PEE
K(D+8);
5ØØ POKED+12,C/1ØØØ:POKED+11,(CMOD1ØØØ)/
1ØØ:POKED+1Ø,(CMOD1ØØ)/1Ø:POKED+9,CMOD1Ø
:FORI=ØTO999:NEXT:FORI=ØTO21:LOCATEØ,1:P
RINTE"M":NEXT:R=R+1:IFR=1THEN22ØELSE36Ø
51Ø LOCATE11,8:PRINT" GAME OVER "
52Ø PLAY"L2D1..D8D8DCD1","L2EFG.A8G8FEF1
":FORI=ØTO9999:NEXT:POKED+8,5:GOTO22Ø
53Ø POKED,XX:POKED+1,YY:POKED+2,PEEK(D+2
4):POKED+3,PEEK(D+25):POKED+4,1:POKED+5,
1:POKED+6,1:POKED+7,1:POKED+37,Ø:RETURN
54Ø LOCATE1,Ø:PRINTUSING"ROUND ##  SCORE
    Ø  BALL  ##";R;PEEK(D+8);:FORI=17TO
2Ø:LOCATEI,Ø:PRINTUSING"#";PEEK(D+29-I);
:NEXT:RETURN
55Ø '  CHARACTER DATA
56Ø DATAØØØØ8BACAFAC54ØØ,ØØØØ77CDF7D4CCØ
Ø,ØØF8282A2A2A25ØØ,ØØF9ADADABAB79ØØ,ØØØØ
ØØØØØØØØØØØØ,ØØFF87BFBF87FFØØ,ØØFEC2FAFA
C2FEØØ,ØØ3252121212127 9ØØ,ØØ5E525E5Ø5Ø9ØØØ
,ØØ787F3F3F7F78ØØ,ØØ1EFEF8F8FE1EØØ,ØØFC8
Ø81F2878890,ØØ51D95D55D75351,ØFØFØFØFFFF
FFFFF
57Ø DATAFFFFFFFFFØFØFØFØ,ØØØØØØØØØØØØØØØ
Ø,FFFFFFFFØFØFØFØF,FØFØFØFØFFFFFFFF,FFFF
FFFFØØØØØØØØ,ØØØØØØØØFFFFFFFF,FFFFFFFFFF
FFFFFF,ØØØØØØØØØØØØØØØØ,FØFØFØFØFØFØFØFØ
,ØFØFØFØFØFØFØFØF,FØFØFØFØØØØØØØØØ,ØFØFØ
FØFØØØØØØØØ,ØØØØØØØØFØFØFØF,ØØØØØØØØFØF
ØFØFØ
58Ø DATAØ,1,Ø,1,Ø,1,2,3,5,6,4,4,5,6,5,6,
5,6,5,6
59Ø '  CHARACTER COLOR DATA
6ØØ DATAØØ7755ØØØ5554 4ØØØ33222ØØØ222CCØ
ØØFFEEEØØØEEEEEØØ33322 2ØØ222CCCØØFFFBBBØ
ØBBBAAAØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ7775550Ø55544 4Ø
Ø333222ØØ222CCCØØ999888ØØ888666ØØFFFBBBØ
ØBBBAAAØØFFFFFFØØFFFFFFØØ7775550Ø555440
ØF7755500555444ØØ333222202222CCC
61Ø DATA33322CCC,77755444
62Ø DATAmnopqrstuvwxabcdefghijkl  yz{|
63Ø 'TITLE  DATA
64Ø DATA5ØØØ514141522534 43,54Ø541414142 4
3343,54Ø54141414243343,54Ø5414141424353 5
3,54Ø4415151542435353,54Ø4415151542434 33
,54Ø4415151542434 33,54Ø4411114225344 3
65Ø 'ROUND   1   DATA
66Ø RESTORE68Ø:FORI=ØTO17:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:PRINTE"Y! "STRING$(37,"ゃ")"~"ST
RING$(2Ø,"♣")"♠ゃゃゃゃゃ";:FORI=3TO22:LOCATE
Ø,I:PRINT"ゃゃゃゃゃぇ";:LOCATE26:PRINT"あゃゃゃゃゃ
";:NEXT:FORI=3TO9:READA$:FORJ=ØTO9:LOCAT
EJ*2+6,I:PRINTZ$(ASC(MID$(A$,J+1,1))-65)
:NEXTJ,I
67Ø RETURN
```

```
680 DATA0,128,1,88,2,120,3,104,13,100,14
,100,15,120,16,120,17,50,18,30,24,120,25
,104,26,38,27,10,28,22,30,22,31,15,32,11
690 DATABBCFGHICBB,ABBCCCCBBA,AABBCCBBAA
,MAEBDDBEAM,MMABKKBAMM,MMMAJJAMMM,MMMMAA
MMMM
700 'ROUND   2   DATA
710 RESTORE740:FORI=0TO16:READA,B:POKED+
A,B:NEXT
720 FORI=1TO9:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(10-
I,"ゃ")"~い"SPC(8+I*2)"う♠"STRING$(8+I,"ゃ")
;:NEXT:FORI=10TO12:LOCATE0,I:PRINT"ゃを"SP
C(28)"あゃ";:NEXT:FORI=0TO8:LOCATE0,I+13:P
RINTSTRING$(I+1,"ゃ")"♥お"SPC(26-I*2)"え}"S
TRING$(I+1,"ゃ");:NEXT
730 PRINT"ゃゃゃゃゃゃゃゃゃを    gh    あゃゃゃゃゃゃゃ
ゃゃ"E"Y!/gh";:FORI=0TO1:A=I*2:FORJ=0TO2:F
ORK=0TO11+J+A-A*J:LOCATE4-J+A*J+K*2-A,8+
J+I*4:PRINTZ$(A+J-A*I);:NEXTK,J,I:RETURN
740 DATA0,128,1,136,2,128,3,136,4,1,5,1,
6,1,7,1,24,128,25,136,26,78,27,16,28,22,
29,0,30,22,31,16,32,12
750 'ROUND   3   DATA
760 RESTORE780:FORI=0TO20:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:FORI=0TO1:LOCATE0,2+19*I:PRINT"
kkkk"SPC(24)"kkkk";:NEXT:PRINTE"Y# ゃゃゃゃ~
♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♠"SPC(10)"をゃゃゃゃゃ";:PRINTE"Y4 ゃ
ゃゃゃを"SPC(10)"う♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣いゃゃゃゃゃ";
770 FORI=4TO19:LOCATE0,I:PRINT"ゃゃゃゃを"SPC
(10)"あ"SPC(10)"をゃゃゃゃゃ";:NEXT:PRINTE"Y$&q
rqrqrqr"E"Y%'opopop"E"Y&(mnmn"E"Y')gh"E"
Y31qrqrqrqr"E"Y22opopop"E"Y13mnmn"E"Y04g
h"E"Y6)ab"E"Y!4cd":RETURN
780 DATA0,72,1,120,2,164,3,80,4,1,5,1,6,
255,7,255,13,164,14,120,15,78,16,64,24,1
64,25,80,26,18,27,10,28,22,29,0,30,22,31
,10,32,11
790 'ROUND   4   DATA
800 RESTORE820:FORI=0TO11:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:PRINTE"Y! "STRING$(36,"ゃ")"~"ST
RING$(22,"♣")"♠ゃゃゃゃ":FORI=3TO21:LOCATE0,
I:PRINT"ゃゃゃゃを"SPC(22)"あゃゃゃゃ":NEXT:FORI=3
TO15STEP4:LOCATE5,I:PRINT"opopopopuv  uv
opopopop":NEXT:FORI=4TO16STEP2
810 LOCATE5,I:PRINT"qrqrqrqruv  uvqrqrqr
qr":NEXT:PRINTE"Y#/gh";:RETURN
820 DATA0,126,1,128,2,126,3,128,24,126,2
5,128,26,88,27,16,28,22,30,22,31,16,32,1
4
830 'ROUND   5   DATA
840 RESTORE860:FORI=0TO8:READA,B:POKED+A
,B:NEXT:PRINTE"Y! "STRING$(35,"ゃ")"~"STR
ING$(24,"♣")"♠ゃゃゃ";:FORI=3TO22:LOCATE0,I
:PRINT"ゃゃゃを"SPC(24)"あゃゃゃ";:NEXT:FORI=0TO
2:FORJ=0TOI:LOCATE15-4*I+8*J,3+4*I:PRINT
"mn";:LOCATE14-4*I+8*J,4+4*I:PRINT"opop"
;
850 LOCATE13-4*I+8*J,5+4*I:PRINT"qrqrqr"
;:LOCATE13-4*I+8*J,6+4*I:PRINT"♣♣♣♣♣♣";:
NEXTJ,I:RETURN
860 DATA0,124,1,128,26,36,27,16,28,22,29
,0,30,22,31,16,32,16
870 'ROUND   6   DATA
880 RESTORE900:FORI=0TO11:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:PRINTE"Y!/gh"E"Y6.gh":FORI=2TO2
1:LOCATE0,I:PRINT"ゃゃを"SPC(25)"あゃゃゃ":NEXT
:FORI=0TO2:FORJ=0TO1:FORK=0TO6:LOCATE7+7
*I,3+K+11*J:PRINT"あゃを":NEXTK,J,I
890 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:FORK=0TO7:A=10-7
*I+14*J:LOCATEA,3+K+10*I:PRINTZ$(KMOD3);
:LOCATEA+2:PRINTZ$(KMOD3);:NEXTK,J,I:FOR
I=0TO2:LOCATE7+7*I,10:PRINT"う♣い";:LOCATE
7+7*I,13:PRINT"え♦お";:NEXT:PRINTE"Y4#opop
"E"Y41opop":RETURN
900 DATA0,86,1,126,2,198,3,126,24,198,25
,126,26,64,27,12,28,22,30,22,31,12,32,12
910 'ROUND   7   DATA
920 RESTORE930:FORI=0TO8:READA,B:POKED+A
,B:NEXT:FORI=0TO1:LOCATE0,2+19*I:PRINT"k
kkkkk"SPC(19)"kkkkkkk":NEXT:FORI=3TO20:L
OCATEI+1,I:PRINT"mnuvmn";:NEXT:RETURN
930 DATA0,80,1,104,26,36,27,16,28,22,29,
0,30,22,31,16,32,21
940 'ROUND   8   DATA
950 RESTORE980:FORI=0TO16:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:FORI=1TO22:LOCATE0,I:PRINT"ゃゃゃゃ
"SPC(24)"ゃゃゃゃ";:NEXT:FORI=0TO2:LOCATE4,3
+6*I:PRINT"♣♣♣♣"SPC(16)"♣♣♣♣";:LOCATE4,7
+6*I:PRINT"♦♦♦♦"SPC(16)"♦♦♦♦";:NEXT
960 FORI=0TO1:FORJ=0TO6:LOCATE15,3+J+11*
I:PRINT"をあ";:NEXTJ,I:PRINTE"Y!/をあ"E"Y6/を
あ"E"Y*/♥}"E"Y-/~♠"E"Y!+ab"E"Y!3cd"E"Y,/g
h";:FORI=0TO2:FORJ=0TO2:LOCATE4,4+J+6*I:
PRINTZ$(I)Z$(I);:LOCATE24:PRINTZ$(2-I)Z$
(2-I);:NEXT
970 LOCATE4,8+6*I:PRINTZ$(I)Z$(I);:LOCAT
E24:PRINTZ$(2-I)Z$(2-I);:NEXT:FORI=0TO1:
LOCATE4,2+19*I:PRINT"kkkkk";:LOCATE23:PR
INT"kkkkk";:NEXT:RETURN
980 DATA0,88,1,112,2,160,3,112,13,160,14
,112,15,88,16,112,24,160,25,112,26,48,27
,16,28,22,29,0,30,22,31,16,32,12
990 ' TWIN BALL   EDITOR  Version 1.00
1000 CLS:DEFFNZ(SX,SY)=VPEEK(6144+SX+SY*
32):GOSUB1500
1010 DIMQ(36):RESTORE1550:FORI=0TO36:REA
DQ(I):NEXT:A$="":SV=0
1020 PRINTE"Y !EDITOR VER1.0 FILE";:MA$=
" DEL  SAVE  LOAD LOCATE":MB$=SPACE$(23)
:PRINTE"Y7!"MA$;:A$="":FORI=0TO23:A$=A$+
CHR$(VAL("&H"+MID$("FF80808080808080FF0000
00000000000000FF0101010101FF",I*2+1,2)))
:NEXT:SX=10:SY=10:FORI=1TO4:KEY(I)ON:NEX
T:KEY(10)ON
1030 SPRITE$(1)="■♥♥♥♥♥♥♥■":SPRITE$(2)=A$
:SPRITE$(3)="リタ"+CHR$(160)+CHR$(144)+"い"
+CHR$(4)+CHR$(2):Z$(11)="AB":PRINTE"Y79}
 mn";:ONKEYGOSUB1200,1230,1280,1360,,,,,
,1540
1040 S=STICK(0):SY=SY+(S=5)*(SY<22)-(S=1
)*(SY>1):SX=SX+(S=3)*(SX<31-SV)-(S=7)*(S
X>0):PUTSPRITE0,(SX*8,SY*8),15,SV+1:K$=I
NKEY$
1050 IFK$<>CHR$(9)THEN1100
1060 IFSV=0THEN1080ELSEBC=BC+1:IFBC=12TH
ENBC=0
1070 PRINTE"Y7;"Z$(BC);:GOTO1100
1080 WC=WC+1:IFWC=16THENWC=0ELSEIFWC=2TH
ENWC=3
1090 PRINTE"Y79"CHR$(125+WC);
1100 IFK$=CHR$(27)ANDSX<31THENSV=SVXOR1
1110 IFSTRIG(0)=0ORFNZ(SX,SY)<>32ORFNZ(S
X+SV,SY)<>32THEN1150
1120 IFSV=0THEN1140
1130 LOCATESX,SY:PRINTZ$(BC);:GOTO1150
1140 LOCATESX,SY:PRINTCHR$(125+WC);
1150 IFK$<>CHR$(13)THEN1040
```

行10300「■」は71ページの注意を参照

次ページへ続く

```
1160 A=FNZ(SX,SY):B=FNZ(SX+1,SY):IFSV=0T
HEN1180
1170 IFA+1=BANDAMOD2=1ANDA<125THENLOCATE
SX,SY:PRINT"  ";:GOTO1040ELSE1040
1180 IFA>124THENLOCATESX,SY:PRINT" ";:GO
TO1040ELSE1040
1190 ' DEL ----- FUNCTION    1
1200 GOSUB1500:PRINTE"Y7!"MB$;:A=USR4(0)
:PRINTE"Y7#DELETE OK? (Y/N)";:A$=INPUT$(
1):IFA$="Y"ORA$="y"THENGOSUB1520:FORI=1T
O7:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT
1210 PRINTE"Y7!"MA$;:GOSUB1510:RETURN
1220 ' SAVE ----- FUNCTION    2
1230 GOSUB1500:PRINTE"Y7!"MB$;:A=USR4(0)
:PRINTE"Y7!SAVE OK? (Y/N)";:A=USR4(0):A$
=INPUT$(1):IFA$<>"Y"ANDA$<>"y"THENPRINTE
"Y7!"MA$;:GOSUB1510:RETURN
1240 F$="":A=0:VM=1:GOSUB1500:PRINTE"Y7!
SAVE NAME        ";:LOCATE19,0:INPUTF$:IFF
$=""ORLEN(F$)>8THENPRINTE"Y7!"MA$;:PRINT
E"Y 3"SPC(13);:GOSUB1510:RETURN
1250 FL$=F$+".EDI":Q(26)=0:OPENFL$FOROUT
PUTAS#1:IFA>0THENCLOSE#1:GOTO1240ELSEIFD
SKF(0)<8THENPRINTE"Y7!DISK FULL!";:A$=IN
PUT$(1):CLOSE#1:GOTO1240ELSEFORI=0TO703:
A=VPEEK(6176+I):IFA=65THENA=107ELSEIFA=6
6THENA=108ELSEIFA=109ORA=111ORA=113THENQ
(26)=Q(26)+1
1260 PRINT#1,A:NEXT:FORI=0TO36:PRINT#1,Q
(I):NEXT:CLOSE#1:PRINTE"Y 3 ":GOSUB1510:
PRINTE"Y7!"MA$;:RETURN
1270 ' LOAD ----- FUNCTION    3
1280 GOSUB1500:PRINTE"Y7!"MB$;:A=USR4(0)
:PRINTE"Y7$LOAD OK? (Y/N)";:A$=INPUT$(1)
:IFA$<>"Y"ANDA$<>"y"THENPRINTE"Y7!"MA$;:
GOSUB1510:RETURN
1290 A=0:GOSUB1520:PRINTE"Y! PROGRAM OR
DISK? (P/D)"
1300 ON(INSTR("PpDd",INPUT$(1))+1)/2+1GO
TO1300,1310,1320
1310 INPUT"ROUND NUMBER";C:IFC<1ORC>8THE
N1310ELSEGOSUB1520:ONCGOSUB660,710,760,8
00,840,880,920,950:GOSUB1510:PRINTE"Y 5R
OUND-"CHR$(48+C);:PRINTE"Y7!"MA$;:FORI=0
TO36:Q(I)=PEEK(D+I):NEXT:RETURN
1320 A=0:F$="":FL$="":FILES"*.EDI":IFA=1
THEN1320ELSEIFA=2THENGOSUB1510:GOSUB1520
:RETURNELSEPRINT:INPUT"LOAD NAME";F$:IFF
$=""ORLEN(F$)>8THENGOSUB1520:PRINTE"Y7!"
MA$;:GOSUB1510:RETURN
1330 FL$=F$+".EDI":OPENFL$FORINPUTAS#1:I
FA=1THENCLOSE#1:GOTO1320ELSEIFA=2THENCLO
SE#1:GOSUB1510:GOSUB1520:RETURNELSEFORI=
0TO703:INPUT#1,A:IFA=107THENA=65ELSEIFA=
108THENA=66
1340 VPOKE6176+I,A:NEXT:FORI=0TO36:INPUT
#1,Q(I):NEXT:CLOSE#1:GOSUB1510:PRINTE"Y
5"F$;:PRINTE"Y7!"MA$;:RETURN
1350 'LOCATE----- FUNCTION    4
1360 GOSUB1500:PRINTE"Y7!"MB$;:PRINTE"Y7
&LOCATE MODE";:LM=1:X=96:Y=96:FORI=1TO7:
PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
1370 S=STICK(0):Y=Y+(S=5)*(Y<176)-(S=1)*
(Y>8):X=X+(S=3)*(X<248)-(S=7)*(X>0)
1380 IFINKEY$=CHR$(9)THENLM=LM+1:IFLM=8T
HENLM=1:GOTO1410
1390 ONLMGOSUB1420,1430,1440,1450,1460,1
470,1490
1400 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN1370
1410 PRINTE"Y7!"MA$;:GOSUB1510:RETURN
1420 PUTSPRITE7,(X,Y),7,0:Q(0)=X:Q(1)=Y:
RETURN
1430 PUTSPRITE6,(X,Y),3,0:Q(2)=X:Q(3)=Y:
:Q(24)=X:Q(25)=Y:RETURN
1440 PUTSPRITE5,(X,Y),7,3:Q(13)=X:Q(14)=
Y:RETURN
1450 PUTSPRITE4,(X,Y),3,3:Q(15)=X:Q(16)=
Y:RETURN
1460 PUTSPRITE3,(X,Y),14,3:Q(17)=X:Q(18)
=Y:RETURN
1470 PUTSPRITE2,((X¥8)*8,(Y¥8)*8),15,2:Q
(27)=X/8+1
1480 IFY>104THENQ(28)=22:Q(30)=22:RETURN
ELSEQ(28)=3:Q(30)=3:RETURN
1490 PUTSPRITE1,((X¥8)*8,(Y¥8)*8),3,2:Q(
31)=X/8+1:Q(32)=Y/8+1:RETURN
1500 FORI=1TO4:KEY(I)OFF:NEXT:KEY(10)OFF
:RETURN
1510 FORI=1TO4:KEY(I)ON:NEXT:KEY(10)ON:R
ETURN
1520 CLS:PRINTE"Y !EDITOR VER1.0 FILE";:
PRINTE"Y7!"MA$;:PRINTE"Y79"CHR$(125+WC)"
 "Z$(BC);:PUTSPRITE1,(0,208):RETURN
1530 ' EXIT ----- FUNCTION    10
1540 GOSUB1500:PRINTE"Y7!"MB$;:PRINTE"Y7
$EXIT OK? (Y/N)";:A=USR4(0):A$=INPUT$(1)
:IFA$="Y"ORA$="y"THENFORI=0TO7:PUTSPRITE
I,(0,208):NEXT:ERASEQ:Z$(10)="ij":Z$(11)
="kl":RETURN220ELSEGOSUB1510:PRINTE"Y7!"
MA$;:RETURN
1550 DATA128,88,120,104,1,1,255,255,5,0,
0,0,0,100,100,120,120,50,30,0,0,0,0,0,12
0,104,0,10,22,0,22,15,11,1,3,0,4
1560 'ERROR
1570 B=CSRLIN:IFVM=1THENPRINTE"Y6 "
1580 A=0:IFERR=53THENPRINT"FILE NOT FOUN
D! ";:A=2
1590 IFERR=68THENPRINT"WRITE PROTECTED!"
;:A=1
1600 IFERR=70THENPRINT"DISK OFFLINE!   "
;:A=2
1610 IFERR=56THENPRINT"BAD FILE NAME!  "
;:A=1
1620 IFERR=60THENPRINT"FORMAT ERROR!   "
;:A=2
1630 IFERR=69THENPRINT"DISK ERROR!     "
;:A=2
1640 IFA=0THENPRINT"LINE:"ERL:ERRORERR
1650 IFVM=0THENPRINT:PRINT"HIT ANY KEY"
1660 C=USR4(0):A$=INPUT$(1):F$="":FL$=""
1670 IFVM=1THENVM=0:RESUMENEXTELSELOCATE
0,B:PRINTSPC(63);:RESUMENEXT
```

変数の意味

A、A$、B、B$、C、C$……汎用
A(n)、A$(n)……キャラクタパターン定義用
BC……エディタ使用時の壁選択用
D……アドレス計算用
E……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る⇨変数Eは文字変数で宣言してある
F$……ファイル名
FL$……拡張子".EDI"を付けたファイル名
FNZ(n，m)……テキスト座標n，mの位置にある文字のキャラクタコードを検出するユーザー定義関数
I、J、K……ループ用
K$……キー入力用
L……ゲームのレベル
LM……エディタ使用時の作業分岐用
MA$……エディタ画面でのメニュー表示用
MB$……メッセージ消去用(空白が23文字ぶん入る)
Q(n)……エディタ使用時の情報保存用
R……ステージ数
RX、RY……ラケットの座標保存用
S……スティック入力用
SE……SELECTキーを押したかのフラグ(1：押した、0：押さない)
SV……エディタでのカーソルの切り換えフラグ
SX、SY……エディタ使用時のカーソル座標
VM……セーブ時のエラーフラグ(1：エラー発生、0：エラーなし)
WC……エディタ使用時のブロック選択用
X……タイトルのモードセレクト用
XX、YY……ボールの座標一時保存用
Y……エディタでの選択用
Z$(n)……ステージデータ用

プログラム解説

10～140　REM文形式のマシン語データ
150～210　初期設定／STOPキーの入力を無効にする処理／REM文形式のマシン語データの展開／太文字処理
220～240　タイトル表示／変数初期化
250～300　タイトル時のメニュー処理
310～350　メニュー処理のサブルーチン群
360～390　ステージ別の処理分岐ルーチン
400～410　ゲーム開始前の共通処理ルーチン
420　ゲームメイン(マシン語)の呼び出し
430～440　ボールが落ちたときの処理
450～460　ステージクリアの処理
470～500　ボーナスの処理
510～530　ゲームオーバーの処理
540　スコア類の表示
550～580　キャラクタのデータ(行170で読みこみ)
590～620　キャラクタの色データ(行170で読みこみ)
630～640　タイトルのデータ(行210で読みこみ)
650～690　ステージ1用処理
700～740　ステージ2用処理
750～780　ステージ3用処理
790～820　ステージ4用処理
830～860　ステージ5用処理
870～900　ステージ6用処理
910～930　ステージ7用処理
940～980　ステージ8用処理
990～1040　エディタ用の初期設定
1050～1090　TABキーが押されたときの処理
1100～1140　スペースキーが押されたときの処理
1150～1180　リターンキーが押されたときの処理
1190～1210　エディット画面クリア処理
1220～1260　データのセーブ処理
1270～1340　データのロード処理
1350～1490　座標の指定処理
1500～1510　ファンクションキー入力時の割りこみ許可・禁止サブ
1520　メッセージ表示サブ
1530～1540　メニューへもどす処理
1550　座標の初期データ(行1010で読みこみ)
1560～1670　エラー処理ルーチン

マシン語解説

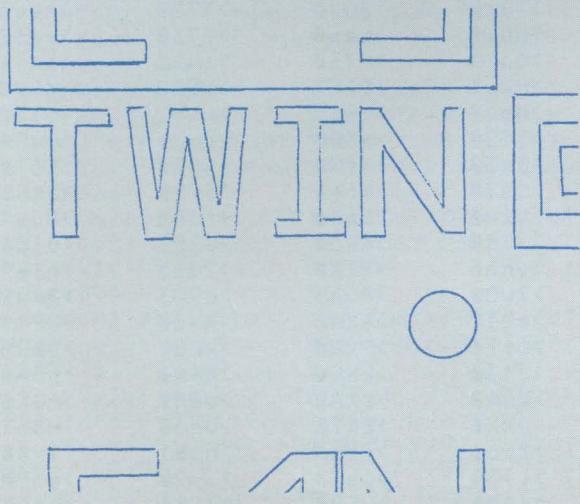
&HD74A～&HD77E
マシン語書きこみ処理
&HD780～&HD7C2
多色刷り処理1
&HD7C3～&HD7CE
多色刷り処理2
&HD7CF～&HD7E0
ボールの移動
&HD7E1～&HD803
ボール1の表示
&HD804～&HD82B
ボール2の表示
&HD82C～&HD836
ボール座標の保存
&HD837～&HD84A

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

```
  10>XW79    20>ZrG9    30>uqY9    40>tKL9
  50>jaS9    60>OBE9    70>P6J9    80>hXG9
  90>h9D9   100>0HD9   110>hrC9   120>skJ9
 130>4RD9   140>lMq8   150>aYB3   160>mEV4
 170>5Kx1   180>DlZ1   190>8c95   200>1oh2
 210>svW1   220>3er2   230>xlG1   240>5e40
 250>ett0   260>8Ws2   270>4Ov0   280>AeA0
 290>uiI1   300>9b30   310>N0b0   320>fBS0
 330>iJL0   340>GM35   350>KpK0   360>0NP2
 370>vq20   380>qPG0   390>83e1   400>vVn3
 410>a8C0   420>M3f0   430>BxF2   440>8vH0
 450>CqA0   460>ddx2   470>d7x4   480>0T00
 490>Sfa1   500>dBR2   510>ZV30   520>8SZ0
 530>NJH1   540>6uU1   550>Qg30   560>PQP7
 570>m7K7   580>I3B0   590>EH60   600>KgU6
 610>wZ20   620>i7E0   630>L420   640>6od2
 650>T630   660>vGd5   670>M200   680>UeQ1
 690>xtv0   700>f630   710>Xm80   720>l844
 730>aY64   740>3k11   750>r630   760>fSV4
 770>9Y74   780>jUf1   790>5730   800>vHv4
 810>MDP0   820>Okb0   830>H730   840>wq06

 850>YQx0   860>3OJ0   870>T730   880>hsc3
 890>hbW4   900>Laa0   910>f730   920>qw32
 930>OaI0   940>r730   950>iNS3   960>lNi4
 970>WKb1   980>IIF1   990>j5D0  1000>X4G0
1010>HsG0  1020>1Rr7  1030>xHV2  1040>L1Z2
1050>ff20  1060>N3D0  1070>5w20  1080>eWF0
1090>Qs30  1100>Xf90  1110>xkR0  1120>E610
1130>Cs30  1140>Rf40  1150>5Y20  1160>DqG0
1170>txH0  1180>pp60  1190>tJ60  1200>PJv1
1210>Ji30  1220>KR60  1230>G202  1240>Ujp1
1250>vnh6  1260>TXX0  1270>2Q60  1280>hje1
1290>7wC0  1300>PDA0  1310>c9W3  1320>PdW2
1330>sDI2  1340>AKd0  1350>Aa60  1360>HP11
1370>Ct71  1380>PxE0  1390>xa80  1400>BX20
1410>Ji30  1420>kS90  1430>K4N0  1440>p5A0
1450>W6A0  1460>YXA0  1470>oBH0  1480>rGK0
1490>JXX0  1500>ER70  1510>ud60  1520>H061
1530>fp60  1540>jYo3  1550>hsB1  1560>1v00
1570>li30  1580>GaC0  1590>Jx90  1600>e690
1610>c090  1620>vE90  1630>4l80  1640>Ct40
1650>vF50  1660>2890  1670>k2C0
```

ボール当たり判定準備
&HD84B~&HD884
当たり判定用座標計算
&HD885~&HD892
当たり判定とブロック消去
&HD893~&HD8EA
各種処理への分岐ルーチン
&HD8EB~&HD91F
ワープ処理
&HD920~&HD94D
TWIN処理
&HD94E~&HD958
黄色ブロック処理1
&HD959~&HD981
青色ブロック処理
&HD982~&HD9B1
緑色ブロック処理
&HD9B2~&HD9E2
赤色ブロック処理
&HD9E3~&HD9ED
黄色ブロック処理2
&HD9EE~&HD9FA
1UPブロック処理
&HD9FB~&HDA0C
めりこみ防止
&HDA0D~&HDA39
効果音サブ1
&HDA3A~&HDA57
ボールの方向を変える
&HDA58~&HDA74
ボールのスピード変更
&HDA75~&HDABA
各種処理への分岐ルーチン
&HDABB~&HDB0A
スコア計算
&HDB0B~&HDB2C
ボールの数表示
&HDB2D~&HDB5A
ボールの数追加
&HDB5B~&HDBAD
ボールが落ちたときの処理
&HDBAE~&HDBB9
クリア処理
&HDBBA~&HDBE4
効果音サブ2
&HDBE5~&HDBF9
TWINの解除
&HDBFA~&HDC04
ボール同士の衝突
&HDC05~&HDC30
ボールのスピード調節
&HDC31~&HDC47
スティック入力
&HDC48~&HDC66
上を押したときの処理
&HDC67~&HDC85
下を押したときの処理
&HDC86~&HDCA8
右を押したときの処理
&HDCA9~&HDCC5
左を押したときの処理
&HDCC6~&HDD11
ラケット移動処理
&HDD12~&HDD26
ラケット衝突判定
&HDD27~&HDD31
画面はみだし防止
&HDD32~&HDD5D
キャラクタ衝突判定
&HDD5E~&HDD65
方向転換サブ
&HDD66~&HDDA3
パッドの移動

ワークエリア

&HDDA4
青のボールのカウンタ
&HDDA5
緑のボールのカウンタ
&HDDA6~&HDDA7
青のボールの座標
&HDDA8~&HDDA9
緑のボールの座標
&HDDAA~&HDDAD
ボールの移動増分
&HDDAE
ボールの数
&HDDAF~&HDDB2
スコア
&HDDB3~&HDDB8
ワープの座標(3組)
&HDDB9~&HDDBA
HLレジスター時保存用
&HDDBB~&HDDBC
処理の分岐用フラグ
&HDDBD
TWINモードフラグ
&HDDBE~&HDDBF
ボール座標の一時保存用
&HDDC0
こわすブロックの数
&HDDC1~&HDDC2
ラケットの座標
&HDDC3~&HDDC4
ラケットの移動増分
&HDDC5~&HDDC6
パッドの座標
&HDDC7
パッドの移動増分
&HDDC8
ボール移動用カウンタ
&HDDC9~&HDDCA
レベル
&HDDCB
BASICからの参照用

プログラマからひとこと

LEVEL5ではムリ!?

【赤崎和広】えー、初投稿で採用された赤崎和広です。長いプログラムですが面が作れるので、けっこう楽しめると思います。初期設定ではレベルが5になっていますが、はっきりいってレベル5では全面クリアはムリでしょう。なれるまでは1面で苦労するのではないでしょうか。なんせラケットの手前でボールのスピードが変わるときがあるので、それを読めるようにならないとこのゲームを極めることはできません。これが載るころには、作成中のプログラムが完成していると思うので、そのプログラムでまた会いましょう(採用されたらの話だが……)。

OLYMPIA MACHINE SIMULATION

FUNNY♦BOY

ファニー・ボーイ

MSX 2/2+VRAM64K BY LEMON SONG SOFT

▶遊び方は50ページ

```
10 '●●● OLYMPIA MACHINE SIMULATION  ●●●
   ●●●    ── FUNNY♦BOY ──           ●●●
   ●●●               FOR MSX FAN    ●●●
   ●●●         (c)1991  LEMON SONG ●●●
20 KEYOFF:SCREEN0,2,0:WIDTH40:COLOR15,1,
5:DEFINTA-Z:PRINT"KEY[0] or JOYSTICK[1]"
:A$=INPUT$(1):IFA$="0"ORA$="1"THENJO=ASC
(A$)-48ELSE20
30 PRINT"BODY COLOR":PRINT"GREEN[0] BLUE
[1] YELLOW[2]":A$=INPUT$(1):IFA$="0"THEN
BC=2ELSEIFA$="1"THENBC=4ELSEIFA$="2"THEN
BC=10ELSELOCATE,1:GOTO30
40 SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1:R=RND(-TIME):D
IMCC(11),R1(23),R2(23),R3(23),C1(23),C2(
23),C3(23):PLAY"S0M3000T255L64":ONSTOPGO
SUB1440:STOPON
50 '────── GRAPHIC ──────────────────
60 FORI=0TO11:READX1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1,
Y1)-(X2,Y2),C,BF:NEXT:FORI=115TO135STEP5
:LINE(8,I)-(160,I),15:NEXT:DRAW"BM55,125
C2E13R72F13G13L72H13":PAINT(56,125),2
70 LINE(164,62)-(182,80),15,B:FORI=0TO6:
READX1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C:
NEXT
80 FORI=0TO4:A=VAL("&H"+MID$("8A4A8",I+1
,1)):FORK=0TO4:FORL=0TO1:PSET(K*7+24+L,I
*20+17),A:PRINT#1,MID$("3MED.2MED.1MED.2
MED.3MED.",I*5+K+1,1):NEXT:NEXT:FORJ=63T
O146STEP83:CIRCLE(J,I*20+20),2,A:PAINT(J
,I*20+21),A:NEXT:NEXT
90 FORI=0TO4:READX,Y,R,C:CIRCLE(X,Y),R,C
:PAINT(X,Y),C:NEXT:CIRCLE(170,98),9,1:CI
RCLE(180,125),7,1:CIRCLE(180,125),4,1:LI
NE(180,120)-(180,123),1
100 FORI=80TO130STEP25:CIRCLE(I,100),9,1
3,,,.7:PAINT(I,100),13:PSET(I-1,97),13:P
RINT#1,"S":NEXT:PRESET(30,120):PRINT#1,"
●"
110 FORI=0TO1:COLOR7:PRESET(154+I,26):PR
INT#1,"BIG":PRESET(152+I,82):PRINT#1,"OU
T┘":COLOR11:PRESET(154+I,38):PRINT#1,"BO
NUS":PRESET(170+I,90):PRINT#1,"┌IN":FORJ
=0TO1:COLOR10-J-I:PRESET(164-I-J,50+I):P
RINT#1,"777":NEXT:NEXT
120 FORI=20TO180STEP16:FORJ=150TO182STEP
16:CIRCLE(I,J),8,BC:PAINT(I,J),BC:NEXT:N
EXT:LINE(64,164)-(144,179),BC+1,BF:COLOR
1:FORI=0TO1:PSET(70+I,170):PRINT#1,"FUNN
Y♦BOY":NEXT
130 COLOR15:FORI=0TO1:PSET(72+I,14),1:PR
INT#1,"LEMON":PSET(104+I,22),1:PRINT#1,"
SONG":NEXT:COLOR7:DRAW"BM208,16":PRINT#1
,"MEDALS":DRAW"BM208,40":PRINT#1,"BIG:":
DRAW"BM232,24":COLOR15:PRINT#1,"250":DRA
W"BM248,40":PRINT#1,"0"
140 '────── SPRITE ──────────────────
150 FORI=0TO12:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE14
336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NE
XT:NEXT:SPRITE$(30)=STRING$(32,170):D$=C
HR$(0):E$=CHR$(2):FORI=13TO22:READA$:FOR
J=1TO16:B$=MID$(A$,J,1):IFB$="@"THENB$=D
$ELSEIFB$="^"THENB$=E$
160 C$=C$+B$:NEXT:SPRITE$(I)=D$+"¦♣♣♣♣♣♣
"+D$+"♣♣♣♣♣♣¦"+C$:C$="":NEXT:FORI=23TO28
:READA$:FORJ=1TO16:B$=MID$(A$,J,1):IFB$=
"@"THENB$=D$ELSEIFB$="^"THENB$=E$
170 C$=C$+B$:NEXT:SPRITE$(I)=D$+D$+STRIN
G$(6,E$)+CHR$(0)+STRING$(6,E$)+D$+C$:C$=
"":NEXT:SPRITE$(29)=D$+"¦♠♠♠♠♠♠¦♠♠♠♠♠♠♠"
+D$+"¦♠♠♠♠♠♠¦♠♠♠♠♠♠♠"
180 '────── REEL & COLOR etc. ──────────
190 FORI=0TO11:READCC(I):NEXT:FORI=1TO23
:READR1(I),R2(I),R3(I):C1(I)=CC(R1(I)):C
2(I)=CC(R2(I)):C3(I)=CC(R3(I)):NEXT:FORI
=1TO6:READBO(I),MS(I):NEXT
200 ME=250:MO=3:R1=20:R2=20:R3=20:GOSUB9
10:GOSUB920:GOSUB930:A$=INKEY$:IFA$=CHR$
(24)THENGOSUB1100ELSEIFA$=CHR$(127)THENF
(0)=1ELSEIFA$=CHR$(18)THENF(1)=1ELSEIFA$
=CHR$(11)THENF(2)=1ELSEIFA$=CHR$(27)THEN
R=1:GOSUB1160
210 '────── MAIN ──────────────────────
220 IN=3:IFSTICK(JO)=1THENGOSUB440ELSE22
0
230 IFF(0)ORF(1)THEN280ELSEIFF(2)THEN260
ELSEIFNNTHEN290ELSEIFRND(1)<.07THENF(3)=
1:F(4)=0:GOTO290ELSEIFRND(1)<.02THENF(4)
=1:GOTO290
240 IFRND(1)*10000<MS(MO)THENF(2)=1:SH=0
:GOTO260
250 IFRND(1)*10000<BO(MO)THENF(RND(1)*2)
=1:F(3)=0:GOTO290ELSE290
260 SH=SH+1:IFRND(1)<.7THENF(3)=1:F(4)=0
270 IFSH<25THEN250ELSESH=0:IFRND(1)>.4TH
ENF(2)=0:GOTO250ELSE250
280 IFRND(1)<.5THENF(4)=1
290 NN=0:GOSUB490:GOTO220
300 '────── BIG BONUS MAIN ─────────────
310 F(2)=0:COLOR,,8:IFF(5)=1THENBG=BG+1:
PLAY"O3CDCECFCGO4CDCECFCGO5CDCECFCGO6CDC
ECFCG":LINE(240,40)-(255,48),1,BF:DRAW"B
M240,40":COLOR15:PRINT#1,USING"##";BG:FO
RI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:F(4)=0
320 A=F(5):IFA=3ORA=8ORA=14THENF(7)=1:GO
TO390
330 IFA<3THENF(3)=1:PX=154:GOTO390
340 IFA<8THENF(3)=1:PX=162:GOTO390
350 IFA<11THENF(3)=1:PX=170:GOTO390
360 IFA<14THENF(4)=1:GOTO390
370 COLOR,,10:PUTSPRITE10,(166,62),10,29
:PLAY"S0M15000T180L4O5C2O4A3B-8O5C2O4F2L
8GAB-O5CO4L4B-AG1L8AB-O5CDC4C4F2C2O4L4B-
AG3F8F2"
```

次ページへ続く

```
380 IFINKEY$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THENFORI=
ØTO7:F(I)=Ø:NEXT:LINE(152,16)-(188,24),1
,BF:COLOR,,5:BEEP:PLAY"SØM3ØØØT255L64O8B
CG":GOTO22ØELSE38Ø
390 COLOR9:PRESET(PX,16):PRINT#1,"●":IFS
TICK(JO)=1THENF(5)=F(5)+1:IN=3:GOSUB44Ø:
GOSUB5ØØ:GOTO31ØELSE39Ø
400 '───── REG BONUS MAIN ──────────
410 IFF(6)=1THENCOLOR,,13:PLAY"O6EEEEO5B
BBBO6G+G+G+G+EEEEO5BBBBBBBBO6EEEEEE":FOR
I=ØTO1ØØØ:NEXTELSEIFF(5)ANDF(6)=7THENF(6
)=Ø:GOTO31ØELSEIFF(6)=7THENF(6)=Ø:COLOR,
,5:GOTO22Ø
420 IFSTICK(JO)=1THENF(6)=F(6)+1:IN=1:GO
SUB44Ø:GOSUB5ØØ:GOTO41ØELSE42Ø
430 '───── MEDAL IN ──────────────
440 LINE(1Ø,16)-(17,1Ø3),1,BF:PUTSPRITE1
Ø,(Ø,2Ø9):FORI=1TOIN:PUTSPRITE9,(162,9Ø)
,11,12:ONIGOSUB46Ø,47Ø,48Ø:COLOR9:PRESET
(1Ø,Y1):PRINT#1,"●":PRESET(1Ø,Y2):PRINT#
1,"●":PLAY"O6EO7E":PUTSPRITE9,(Ø,2Ø9):ME
=ME-1:GOSUB1Ø8Ø:NEXT:LINE(2Ø8,72)-(255,7
9),1,BF
450 IFSTRIG(JO)=ØTHEN45ØELSEPLAY"O4CGO5E
O3CO6G":RETURN
460 Y1=56:Y2=56:RETURN
470 Y1=36:Y2=76:RETURN
480 Y1=16:Y2=96:RETURN
490 '───── REVOLVE ───────────────
500 TR=RND(1)*5:FORI=ØTO2:PUTSPRITEI+3,(
97,I*2Ø+32),14,3Ø:PUTSPRITEI+6,(122,I*2Ø
+32),14,3Ø:NEXT
510 PUTSPRITEØ,(72,32),C1(R1+2),R1(R1+2)
:PUTSPRITE1,(72,52),C1(R1+1),R1(R1+1):PU
TSPRITE2,(72,72),C1(R1),R1(R1):IFSTICK(J
O)=7ANDTR=15THEN55ØELSEFORI=ØTO1Ø:NEXT:R
1=R1+1:TR=TR-(TR<15):IFR1=22THENR1=1:GOT
O51ØELSE51Ø
520 PUTSPRITE3,(97,32),C2(R2+2),R2(R2+2)
:PUTSPRITE4,(97,52),C2(R2+1),R2(R2+1):PU
TSPRITE5,(97,72),C2(R2),R2(R2):IFSTICK(J
O)=5THEN6ØØELSEFORI=ØTO15:NEXT:R2=R2+1:I
FR2=22THENR2=1:GOTO52ØELSE52Ø
530 PUTSPRITE6,(122,32),C3(R3+2),R3(R3+2
):PUTSPRITE7,(122,52),C3(R3+1),R3(R3+1):
PUTSPRITE8,(122,72),C3(R3),R3(R3):IFSTIC
K(JO)=3THEN69ØELSEFORI=ØTO15:NEXT:R3=R3+
1:IFR3=22THENR3=1:GOTO53ØELSE53Ø
540 '───── STOP LEFT ─────────────
550 PLAY"O6EEEE":IFF(6)ORF(7)THENELSEIFF
(4)ORF(Ø)ORF(1)THEN57ØELSEIFR1=3ORR1=4TH
ENR1=5:GOTO59ØELSEIFR1>6ANDR1<1ØTHENR1=1
Ø:GOTO59ØELSEIFR1>12ANDR1<16THENR1=16:GO
TO59ØELSEIFR1>17THENR1=21:GOTO59ØELSE59Ø
560 A=R1(R1+1):IFA=6ORA=8ORA=9ORA=11THEN
59ØELSER1=R1+1:IFR1=22THENR1=1:GOTO56ØEL
SE56Ø
570 IFF(4)=ØTHENELSEIFR1>2ANDR1<9THENR1=
8:GOTO59ØELSEIFR1>9ANDR1<13THENR1=13:GOT
O59ØELSEIFR1>13ANDR1<17THENR1=19:GOTO59Ø
ELSEIFR1>17ANDR1<21THENR1=2Ø:GOTO59ØELSE
IFR1=21ORR1=1ORR1=2THENR1=3:GOTO59ØELSE5
9Ø
580 IFR1<4THENR1=3ELSEIFR1=4THENELSEIFR1
=5ORR1=6THENR1=6ELSEIFR1>6ANDR1<11THENR1
=1ØELSEIFR1>11ANDR1<14THENR1=13ELSEIFR1=
14ORR1=15THENELSER1=21
590 GOSUB91Ø:IFCHTHENGOSUB114Ø:GOTO52ØEL
SE52Ø
600 '───── STOP CENTER ───────────
610 PP=Ø:OO=Ø:OG=Ø:PLAY"O5BBBB":IFF(6)=Ø
ANDF(7)=ØTHEN63Ø
620 A=R2(R2+1):IFA=4ORA=8THEN68ØELSER2=R
2+1:IFR2=22THENR2=1:GOTO62ØELSE62Ø
630 IFF(4)ORF(Ø)ORF(1)THEN67ØELSEIFR1=21
ORR1=1ØTHENPP=2:GOTO65ØELSEIFR1=1ORR1=11
THENPP=1:GOTO65ØELSEIFR1=2ORR1=12THENPP=
Ø:GOTO65Ø
640 OG=1:IFR1=5ORR1=16THENOO=2:GOTO66ØEL
SEIFR1=6ORR1=17THENOO=1:GOTO66ØELSEIFR1=
7ORR1=18THENOO=Ø:GOTO66Ø
650 A=R2(R2+PP):IFA=3ORA=4THEN68ØELSER2=
R2+1:IFR2=22THENR2=1:GOTO65ØELSE65Ø
660 A=R2(R2+OO):IFA=5ORA=6THEN68ØELSER2=
R2+1:IFR2=22THENR2=1:GOTO66ØELSE66Ø
670 IFR2=21ORR2<6THENR2=5ELSEIFR2>5ANDR2
<1ØTHENR2=9ELSEIFR2>9ANDR2<14THENR2=13EL
SEIFR2=14ORR2=15THENR2=15ELSER2=2Ø
680 GOSUB92Ø:GOTO53Ø
690 '───── STOP RIGHT ────────────
700 PLAY"O6G+G+G+G+EEEE":IFF(6)ORF(7)THE
NELSEIFF(Ø)ORF(1)ORF(4)THEN8ØØELSEIFF(3)
=ØTHEN77ØELSEIFOGTHEN75ØELSE73Ø
710 IFF(6)>3ANDRND(1)<.1THENELSEA=R3(R3+
1):IFA=4ORA=6ORA=8THENHH=1:GOTO89ØELSER3
=R3+1:GOSUB88Ø:GOTO71Ø
720 A=R3(R3+1):IFA<4ORA=5ORA=7THENF(6)=F
(6)-1:HH=Ø:GOTO89ØELSER3=R3+1:GOSUB88Ø:G
OTO72Ø
730 A=R3(R3+PP):IFA=1THEN89ØELSEIFA=3ORA
=4THENELSER3=R3+1:IFR3=22THENR3=1:GOTO73
ØELSE73Ø
740 IFR2(R2+1)=1ANDR3=11ORR2(R2+2)=1ANDR
3=1ØTHENR3=R3+1:GOTO89ØELSE89Ø
750 A=R3(R3+OO):IFA=5ORA=6ORA=1THENELSER
3=R3+1:IFR3=22THENR3=1:GOTO75ØELSE75Ø
760 IFR3=11ANDR2(R2+1)=1ORR3=12ANDR2(R2)
=1THENR3=R3+2:GOTO89ØELSE89Ø
770 IFOGTHEN79ØELSEA=R3(R3+PP):IFA=3ORA=
4ORA=1THENR3=R3+1:GOSUB88Ø:GOTO77Ø
780 IFR1=21ANDR2(R2+1)=ØANDR3=19THENR3=2
1:GOTO89ØELSEIFR3=12THENR3=13:GOTO89ØELS
E89Ø
790 A=R3(R3+OO):IFA=5ORA=6ORA=1THENR3=R3
+1:GOSUB88Ø:GOTO79ØELSE89Ø
800 IFF(Ø)ORF(1)THEN82ØELSEIFR3>18THENR3
=2:GOTO89ØELSEIFR3>9ANDR3<13THENR3=13:GO
TO89Ø
810 A=R3(R3+1):IFA=5ORA=6ORA=1THENR3=R3+
1:GOSUB88Ø:GOTO81ØELSEIFR3=19THENR3=2:GO
TO89ØELSE89Ø
820 IFF(1)THEN85ØELSEIFR3<15ORR3>19THENE
LSEIFR1(R1)=ØTHENR3=19:GOTO89Ø:ELSEIFR1(
R1+1)=ØTHENR3=2Ø:GOTO89ØELSER3=21:GOTO89
Ø
830 IFR3=19ANDR1(R1+1)=ØORR3=2ØANDR1(R1+
1)=ØTHEN89ØELSEIFR3=21ANDR1(R1+2)=ØTHEN8
9ØELSEIFR3>9ANDR3<14THENR3=13:GOTO89Ø
840 A=R3(R3+2):B=R3(R3+1):IFA=1ORB=1ORA=
3ORA=4ORB=5ORB=6THENR3=R3+1:GOSUB88Ø:GOT
O84ØELSEIFR3=12THENR3=13:GOTO89ØELSE89Ø
850 IFR3<6ORR3>1ØORR2(R2+1)<>1THEN86ØELS
EIFR1(R1)=1THENR3=1Ø:GOTO89Ø:ELSEIFR1(R1
+1)=1THENR3=11:GOTO89ØELSER3=12:GOTO89Ø
```

```
860 IFR3=10ANDR1(R1+1)=1ANDR2(R2+1)=1ORR
3=11ANDR1(R1+1)=1ANDR2(R2+1)=1THEN890ELS
EIFR3=12ANDR1(R1+2)=1THEN890ELSEIFR3>18T
HENR3=3:GOTO890
870 A=R3(R3+2):B=R3(R3+1):IFA=1ORB=1ORA=
3ORA=4ORB=5ORB=6THENR3=R3+1:GOSUB880:GOT
O870ELSEIFR3=19THENR3=3:GOTO890ELSE890
880 IFR3>21THENR3=R3-21:RETURNELSERETURN
890 GOSUB930:GOTO950
900 '——— PUT L/C/R ————————————
910 PUTSPRITE0,(72,32),C1(R1+2),R1(R1+2)
:PUTSPRITE1,(72,52),C1(R1+1),R1(R1+1):PU
TSPRITE2,(72,72),C1(R1),R1(R1):RETURN
920 PUTSPRITE3,(97,32),C2(R2+2),R2(R2+2)
:PUTSPRITE4,(97,52),C2(R2+1),R2(R2+1):PU
TSPRITE5,(97,72),C2(R2),R2(R2):RETURN
930 PUTSPRITE6,(122,32),C3(R3+2),R3(R3+2
):PUTSPRITE7,(122,52),C3(R3+1),R3(R3+1):
PUTSPRITE8,(122,72),C3(R3),R3(R3):RETURN
940 '——— CHECK ————————————
950 AT=0:IFF(3)ORF(6)ANDHH=1THENAT=15:F(
3)=0:GOTO1060ELSEIFF(6)THEN1060ELSEIFF(7
)THENAT=3:F(6)=1:F(7)=0:GOTO1060ELSEFORI
=1TO5:ONIGOSUB1000,1010,1020,1030,1040:A
=R1(R1+A):B=R2(R2+B):C=R3(R3+C)
960 IFA=0ANDB=0ANDC=0THENF(5)=1:F(0)=0:A
T=AT+15:GOTO990ELSEIFA=1ANDB=1ANDC=1THEN
F(1)=0:F(6)=1:AT=AT+15:GOTO990
970 IFA=10ORA=11THENAT=AT+2:F(4)=0:GOTO9
90ELSEIFA=2ANDB=2ANDC=2THENAT=AT+3:NN=1:
GOTO990
980 IFA<7ORA>9THEN990ELSEIFB<>8THENELSEI
FC<7ORC>8THENELSEAT=AT+3:NN=1
990 IFAT>15THENAT=15:NEXT:GOTO1060ELSENE
XT:GOTO1060
1000 A=1:B=1:C=1:RETURN
1010 A=2:B=2:C=2:RETURN
1020 A=0:B=0:C=0:RETURN
1030 A=2:B=1:C=0:RETURN
1040 A=0:B=1:C=2:RETURN
1050 '——— MEDAL OUT ————————————
1060 PUTSPRITE10,(166,62),10,13:IFAT=0TH
EN1070ELSEPLAY"O5EEO6BBBBG+G+BBBBB":FORI
=14TOAT+13:PUTSPRITE10,(166,62),10,I:R=R
ND(1)*30+210:ME=ME+1:GOSUB1090:FORK=112T
O192STEP16:PUTSPRITE12,(R,K),11,12:NEXT:
NEXT
1070 IFF(6)THENRETURN410ELSEIFF(5)THENRE
TURN310ELSEFORI=0TO1200:NEXT:PLAY"O8B":R
ETURN
1080 '——— OWN MEDALS ————————————
1090 COLOR15:LINE(216,24)-(255,31),1,BF:
DRAW"BM216,24":PRINT#1,USING"#####":ME:I
FME<0THENRETURN1210ELSERETURN
1100 '——— MODE SET ————————————
1110 FORI=0TO300:NEXT:PUTSPRITE10,(166,6
2),10,MO+13:IFSTRIG(JO)THEN1120ELSEIFSTI
CK(JO)=1THENPLAY"O5CD":MO=MO+1:IFMO=7THE
NMO=1:GOTO1110ELSE1110ELSE1110
1120 PLAY"O4CRCRC":IFSTICK(JO)=5THENCH=1
:DRAW"BM208,56":PRINT#1,USING"CHECK#":MO
:DRAW"BM208,64":PRINT#1,"7RFfc":DRAW"BM2
08,80":PRINT#1,"7¦R¦F¦":RETURNELSERETURN
1130 '——— CHECK MODE ————————————
1140 F(8)=SH+1:A$="":FORI=0TO4:A$=A$+RIG
HT$(STR$(F(I)),1):NEXT:COLOR15:DRAW"BM20
8,72":PRINT#1,A$:LINE(208,88)-(255,96),1
,BF:FORI=5TO8:I=I-(I=7):PRESET(208+(I-5)
*16+16*(I=8),88):PRINT#1,USING"##";F(I)+
(F(I)<>0):NEXT:RETURN
1150 '——— REEL CHECK ————————————
1160 S=STICK(JO):R=R+(S=7ANDR>1)-(S=3AND
R<3):FORI=0TO50:NEXT:ONRGOSUB1170,1180,1
190:IFSTRIG(JO)THENRETURNELSE1160
1170 R1=R1+(S=1ANDR1>1)-(S=5ANDR1<21):GO
SUB910:RETURN
1180 R2=R2+(S=1ANDR2>1)-(S=5ANDR2<21):GO
SUB920:RETURN
1190 R3=R3+(S=1ANDR3>1)-(S=5ANDR3<21):GO
SUB930:RETURN
1200 '——— MEDAL LOST ————————————
1210 PLAY"V13T120L2O3GFEE":SCREEN0:WIDTH
40:COLOR7,1:PRINT"You have no medal. Pus
h{STOP}to replay.":POKE-869,1:RUN
1220 '——— DATA ————————————
1230 DATA 0,0,200,191,14,8,8,192,110,1,1
84,100,190,110,14,8,140,192,191,1,70,30,
89,90,15,95,30,114,90,15,120,30,139,90,1
5,20,15,60,25,8,20,35,60,45,10,20,55,60,
65,4,20,75,60,85,10,20,95,60,105,8
1240 DATA 0,0,8,8,1,192,8,200,0,1,64,20,
146,100,14,64,40,146,40,14,64,60,146,60,
14,64,80,146,80,14,64,100,146,20,14,30,1
25,10,1,80,125,6,5,105,125,6,5,130,125,6
,5,170,110,12,14:'GRAPHIC
1250 DATA F3FFFFFFF8F0E003070E1D3A75EAD5
FFCFFFFFFFF1F3EFCF870E040C040C060E0
1260 DATA 00C07E4128282E607FD5ABD5AB553F
010006FCFCF8F8F8FCFC1222321224F800
1270 DATA 0000000000000000000003071F3C73FE
F8006060101838307OF0F0A060C0800000
1280 DATA 0000071B377FDFFFFFFF7F3F1F0700
000000C0F0F8FCFEFFFAFEFCF8F0C00000
1290 DATA 0000071B377EDFFFFFFD7E3F1F0700
000000C0F0F83C7E7F7A7EFCF8F0C00000
1300 DATA 0001061B377FDFFFFFFF7F3F1F0700
000000C0F0F8FCFEFEFEFEFCF8F0C00000
1310 DATA 0001061B377EDFFFFFFD7E3F1F0700
000000C0F0F83C7E7E7E7EFCF8F0C00000
1320 DATA 00011D362F7F5F7F7F7F3F3F1F0F06
00800070F8F8FCFCFCFCFCF8F8F0E0C000
1330 DATA 00011D362F7F5C7E7E7E3A3D1F0F06
00800074F8F8FC7CFCFCFCF8F8F0E0C000
1340 DATA 00011D362F7F5E7D7D7C3D3D1F0F06
00800070F8F8FCFC7C7C7C7878F0E0C000
1350 DATA 00000000030C183C6EDFFDBFFF7E3C
18040E33C34040403078DCBEFEFEFC7830
1360 DATA 00000000030C183C6EDFFFBDFE7F3C
18040E33C340404OF0387C7E7EFEFC7830
1370 DATA 00010609172F2B5B5B5B282F170906
0100C030C8F4FACABDDDED9AFAF4C830C0
1380 DATA ล¦♣♣♣♣♣♣ล♣♣♣♣♣♣¦,ลล^^^^^^ล^^^^
^^ล,ล¦^^^^^^¦♠♠♠♠♠♠¦,ล¦^^^^^^¦^^^^^^¦,ลล
♣♣♣♣♣♣¦^^^^^^ล,ล¦♠♠♠♠♠♠¦^^^^^^¦,ล¦♠♠♠♠♠♠
¦♣♣♣♣♣♣¦,ล¦^^^^^^ล^^^^^^ล
1390 DATA ล¦♣♣♣♣♣♣¦♣♣♣♣♣♣¦,ล¦♣♣♣♣♣♣¦^^^^
^^¦,ล¦♣♣♣♣♣♣ล♣♣♣♣♣♣¦,ลล^^^^^^ล^^^^^^ล,ล¦
^^^^^^¦♠♠♠♠♠♠¦,ล¦^^^^^^¦^^^^^^¦,ลล♣♣♣♣♣♣
¦^^^^^^ล,ล¦♠♠♠♠♠♠¦^^^^^^¦:'SPRITE
1400 DATA 6,1,10,7,7,9,9,3,3,3,8,8:'COLO
R
```

次ページへ続く

```
1410 DATA 8,4,3,3,2,6,1,5,7,2,8,3,8,3,5,
0,1,8,5,5,2,2,4,3,11,2,6,1,5,7,9,4,3,3,2
,1,2,5,6,8,0,7,0,4,5,2,1,4,1,5,2,6,4,3,2
,2,5,10,5,7,0,0,0,8,4,3,3,2,6:'REEL
1420 DATA 58,14,68,14,74,15,80,17,86,20,
90,26:'MODE DATA
1430 '――― CTRL+STOP ―――
1440 SCREEN0:COLOR15,4,7:PRINT"You have"
;ME;"Medals":PRINT"Big Bonus";BG
```

変数の意味

グラフィック座標

PX……ビッグランプの表示X座標

X、X1、X2、Y、Y1、Y2……ゲーム画面作成時の汎用座標変数

その他の変数

A、B、C……汎用／おもにドラム停止位置判定に使用

A$……キー入力用／スプライトパターンデータ読みこみ用

AT……払い出されたコイン数

B$、C$、D$、E$……スプライトパターン作成・定義用

BC……マシンのボディの色

BG……ビッグボーナスのそろった回数

BO(n)……ボーナスの出現率(nは設定値MOが入る)⇒ビッグ、レギュラーで共通

C1(n)、C2(n)、C3(n)……各ドラムの色データ

CC(n)……絵柄別色データ

CH……チェックモードフラグ

F(n)……各種フラグ用配列

HH……J(またはA)マークがそろったかのフラグ

I、J、K、L……ループ用

IN……そのゲームでの投入コイン数

JO……使用する入力機器番号(0ならキーボード、1ならジョイスティック)

ME……所持メダル数

MO……設定値(通常は3に固定)⇒1～6の範囲で多いほどボーナスなどの確率も高くなる

MS(n)……集中役の出現率(nは設定値MOが入る)

NN……スキップフラグ⇒3枚役がそろったときにボーナスなどの判定を省略するのに使用

OO、PP、OG……テンパイした小役のラインと種類

R……汎用／払い出しがあったときのコインのX座標にも使用

R1、R2、R3……現在見えている各ドラムの配列番号

R1(n)、R2(n)、R3(n)……各ドラムの配列

S……スティック入力用

SH……フルーツゲームカウンタ⇒集中役のゲーム回数

TR……各ゲームの始めにある強制的な待ち時間用

プログラム解説

10　REM文

20～40　初期設定

50　REM文

60～130　ゲーム画面作成

140～170　スプライトパターン定義

180　REM文

190　絵柄ごとの色データ読みこみ／各ドラムの配列設定／各ドラムの絵柄配列の色設定／設定値ごとのボーナス・集中役の確率読みこみ

200　メダル数・設定値・各ドラムの初期位置設定／各ドラムの表示サブ呼び出し／隠しコマンド判定処理

210～290　ゲームメイン

- 210　REM文
- 220　コイン投入判定
- 230　ボーナスフラグの成立判定／集中役フラグの成立判定／スキップフラグ判定／15枚小役の抽選処理／チェリーの抽選処理
- 240　集中役の抽選処理
- 250　ボーナスの抽選処理
- 260　集中役処理⇒高確率で15枚小役の抽選を行う
- 270　集中役の終了判定／連チャン判定
- 280　ボーナスフラグの成立時処理⇒高確率でチェリーの抽選を行う
- 290　スキップフラグ初期化／ドラム処理を呼び出す／行220へ飛ぶ

300～390　ビッグボーナス処理

- 300　REM文
- 310　ビッグボーナスフラグ初期化／周辺色変更／ビッグボーナスの回数更新／効果音
- 320　ボーナスゲーム判定
- 330～360　ボーナスゲーム間のゲーム処理
- 370　周辺色変更／払出し表示を「FF」に／効果音
- 380　開放入力判定／全てのフラグを初期化／ビッグランプ消去／周辺色変更／効果音／行220へ飛ぶ
- 390　周辺色変更／ビッグランプ表示／コイン投入判定／ビッグ進行カウンタ更新

400～420　ボーナスゲーム処理

- 400　REM文
- 410　周辺色変更／効果音／ビッグボーナスの途中かレギュラーボーナスか判定

プログラム確認用データ

使い方は87ページ

10>7po3	20>kch1	30>eUB2	40>7pT1	770>HiY0	780>uoe0	790>VoR0	800>Sle0
50>nnQ0	60>G4D2	70>A8g0	80>afU5	810>21q0	820>dhN1	830>adb1	840>COi1
90>l3R1	100>3rw0	110>R934	120>mdP2	850>tZT1	860>ONH2	870>5gi1	880>U860
130>NCX3	140>f2Q0	150>QNG5	160>ol13	890>0u00	900>EkN0	910>i991	920>qAA1
170>gts2	180>0wJ0	190>JvD2	200>JMY4	930>0CB1	940>iRQ0	950>Crt3	960>d8V1
210>YBR0	220>tK80	230>1kX1	240>DTC0	970>urw0	980>TcY0	990>kX70	1000>aS20
250>3sM0	260>AJD0	270>K1R0	280>q840	1010>vS20	1020>FS20	1030>SS20	1040>iS20
290>9Y20	300>EBL0	310>9Gf3	320>IaD0	1050>UWM0	1060>Nrl3	1070>mIN0	1080>H1M0
330>A960	340>kB60	350>bf60	360>OF30	1090>x1o0	1100>P4N0	1110>Rkv1	1120>ADx1
370>Rte1	380>09S1	390>Odn0	400>AEL0	1130>rmL0	1140>A7L5	1150>BnL0	1160>2DA1
410>R7t2	420>L6P0	430>8QO0	440>shp4	1170>dtG0	1180>h1H0	1190>l7H0	1200>P1M0
450>AMC0	460>YE20	470>YG20	480>YI20	1210>9qM1	1220>DXP0	1230>YGu3	1240>Frx3
490>CRP0	500>U9n0	510>N1K5	520>aRd3	1250>hYa0	1260>2DZ0	1270>MZW0	1280>Gga0
530>3kh3	540>K5OO	550>uQq3	560>aco0	1290>daZ0	1300>qia0	1310>FdZ0	1320>Vka0
570>nq64	580>dGE2	590>7O40	600>02N0	1330>kWa0	1340>wZZ0	1350>l6a0	1360>3hZ0
610>s9M0	620>4sb0	630>b1p1	640>01E1	1370>CNa0	1380>2IS4	1390>oo65	1400>SGC0
650>qJe0	660>tbe0	670>oPV1	680>TX00	1410>aZi2	1420>vqM0	1430>ojM0	1440>75S0
690>ZZN0	700>bcA1	710>cBF1	720>Sfq0				
730>Bqt0	740>F1a0	750>Cek0	760>BWW0				

420　コイン投入判定／ボーナス進行カウンタ更新
430〜480　コイン投入
490〜530　ドラム回転
490　REM文
500　ドラム停止カウンタ／ダミーを中と右ドラムに表示
510　左ドラムの絵柄表示／ストップ入力判定／ドラム位置・停止カウンタ更新
520　中ドラムの絵柄表示／ストップ入力判定／ドラム位置更新
530　右ドラムの絵柄表示／ストップ入力判定／ドラム位置更新
540〜590　左ドラム停止
600〜680　中ドラム停止
690〜890　右ドラム停止
900〜930　ドラム表示
940〜1040　各役の判定処理
1050〜1070　メダルの払出し
1080〜1090　メダル数表示／ゲームオーバー判定
1100〜1120　設定値変更サブ
1130〜1140　チェックモード
1150〜1190　ドラムのスベリ処理サブ
1200〜1210　ゲームオーバー
1220〜1240　ゲーム画面作成時の座標などのデータ（行60〜70、90で読みこみ）
1250〜1370　ドラム絵柄のスプライトパターンデータ（行150で読みこみ）
1380〜1390　デジタル数字のスプライトパターンデータ（行160で読みこみ）
1400〜1410　ドラム絵柄別色データとドラム配列データ（行190で読みこみ）
1420　ボーナスと集中役の出現率データ（行190で読みこみ）
1430　REM文
1440　CTRL＋STOPキー入力時のゲームエンド処理

プログラマからひとこと

全国のパチスロジャンキーに送る

顔を知られるとまずいんで……

【LEMON SONG SOFT】採用ありがとうございます。このソフトは全国のパチスロ中毒者（ジャンキー）に送る18歳未満大歓迎のパチスロシミュレーションです。しかしこんなのでいいのでしょうか？　僕も開発段階では楽しく遊んでいましたが、もうあきてしまいました。ROMに焼くのはもったいないような気がするんですが……。じつはこのシリーズ第2作『DR.J』がもう完成しているので機を見て投稿させていただこうと思います。こちらのほうは自分でいうのもなんですが、超すばらしい出来栄えなので、絶対載せてほしいです。ディスクステーション出品候補間違いなしです（あくまで強硬姿勢）。この場を借りて、3年間教えてきた角田茂臣くんに高校入学のお祝いをさせていただきます。おめでとう！　テストプレイをしてくれた松永健太郎くん、堀口常和くんどうもありがとう。では今後ともLEMON SONG SOFTをよろしく。

ファンダムINFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている『スペシャルチェックサム』のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、
行番号　＞　確認用データ
となっていて、掲載されている『スペシャル自身の確認用データ』と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。
●ディスクの場合
SAVE"ファイル名",A
●テープの場合
SAVE"CAS:ファイル名"
（CSAVEではいけない）

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

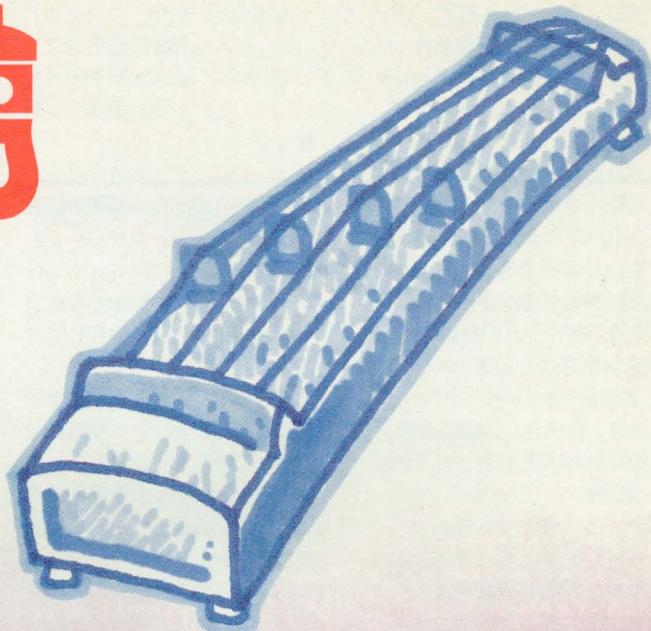
■スペシャルチェックサムの実際での使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。
②つぎに『スペシャルチェックサム』を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、
MERGE"ファイル名"
を実行すればOKだ。
③あらかじめ、
SCREEN0:WIDTH40
を実行しておき、
④GOTO9000
とやって『スペシャルチェックサム』を走らせよう。
⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。
⑥確認用データが違っていた部分のリストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。
⑦プログラムが完全になったら、
DELETE9000-9110
を実行して、『スペシャルチェックサム』のプログラムだけを取り除く。
⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 '   SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$::V=V1
9110 GOTO9020
```

スペシャル自身の確認用データ

```
9000>AH50 9010>8l60 9020>7QD0 9030>C970
9040>l040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0
9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00
```

このページは要♪です!

FM音楽館

いや、ほんとに投稿数が多くて、選考が大変だす。好評にお答えして、今月は増ページ、作品数も12本となってます。ま、短めの作品を集めてみたんだけど。オリジナル作品が増えてきたのも嬉しいところです。ムックの噂もあったりして、あー、忙しくなりそう。

■楽評：よっちゃん

さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなることがあります。そのかわり聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめばいいので、かなり使えるおまじないです。今月は『ショップ』、『静かな海を渡る』、『雷王子、失恋の嘆き』、『超音速攻撃ヘリ・エアーウルフ』、『エアバスターＳＴ』の５曲に唱えておきましたので、お友達どうしでお試しください。

ドラえもんのBGM

兵庫県・おしぶパックマンの作品

「タッタカタッタカ」というリズムが楽しいのが、おしぶパックマンくんの作品。一戸建ての家の2階に子供部屋があって、子供が1人っ子というのが、今や別々になっちゃった藤子不二雄マンガの古典的なパターンなんですけど、これは東京ではゼイタク以外の何者でもない。いなかだとそうでもないんだけど。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CLEAR500:DEFSTRA-C,T
30 T="T110":PLAY#2,T,T,T,T,T,T
40 A="L8C.E16GE16C16"
50 A1=A+"<B.B16B8R8R2>"
60 A2=A+"F+.A16F+8R8R2"
70 A3="L16CEG>C<BGD<B>C2."
80 B1="Q4L16R1<E>E<D+>D+<E>ER16"
90 B2$="R1<G>G<F+>F+<G>GR16"
100 C="C!B8H!B16H!B16":C1=C+C+C+C+C+C
110 C2="V3C64C64C64C64"
120 C3=C+C+C2+C2+C2+C2+C2
130 PLAY#2,"V13@33O3Q5","V15@10O4Q4","V8
@23O5Q4","@22O5V13","@14O6V15","V15@A3"
140 FORI=0TO1
150 PLAY#2,A1,A1,A1,B1,B1,C1
160 PLAY#2,A2,A2,A2,B2,B2,C1
170 NEXT
180 PLAY#2,"","","","V10@9","V15"
190 PLAY#2,A3,A3,A3,A3,A3,C3
```

どうくつ

大阪府・穴井俊英の作品

ドラクエの音楽ではなくて、穴井クンのオリジナル作品。FM音源特有の金属的な響きがおもしろい。VOICE COPY命令を使って2つの音色のデータをよみこみ、これを行50で適当に合成して新しい音を作っている。行30と行40の音色番号を変えれば勝手に新しい音色ができるので手軽で便利だ。

```
10 CALLMUSIC:CALLTRANSPOSE(0)
20 DIM A%(15),B%(15),C%(15)
30 CALLVOICE COPY(@30,A%)
40 CALLVOICE COPY(@45,B%)
50 FOR I=0 TO 15:C%(I)=INT((A%(I)+B%(I))
/26.3):NEXT
60 CALLVOICE COPY(C%,@63)
70 PLAY#2,"T150@63O7V15L1 CFDG","T150@63
O5V15L1 GCFD"
80 GOTO 70
```

ワープ

大阪府・穴井俊英の作品

穴井くんの2作目は、ワープの音。こんな音は現実には存在しないにもかかわらず、テレビやアニメで慣れてしまっているので「よく似てる」とかいってる自分がおかしい。そういえば手塚先生が亡くなったときにアトムの足音を作ったら、本気で悲しそうな表情になった友達がいたっけ。リアリティは不思議。

```
10 CALLMUSIC
20 PLAY#2,"O5@13Y7,2V15 C1&C1&C1&C2
30 FOR I=1200 TO -1200 STEP -960
40 CALLTRANSPOSE(I)
50 NEXT I
60 FOR I=-1200 TO 1200 STEP 960
70 CALLTRANSPOSE(I)
80 NEXT I
90 CALLPLAY(0,N):IF N THEN 30
```

へんな音

山口県・伊藤彰司の作品

チープなオーケストラ・ヒットっていうんでしょうか。「ジャン・ジョワジョワジョワ」と鳴るのが伊藤くんの作品。フフフ、私好みです。えー、なぜオーケストラ・ヒットっぽくなるかといえば、行40にあるようにすべての音域の音が同時に鳴るからです。科学的な説明ってなんてシンプルなんでしょう。

```
10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 DEFSTRA,B
30 A="L64@28V15CV14D-V13DV12E-V11EV10FV9
G-VGV7A-V6AV5B-V4BV3>CV2D-V1DV2D-V3C<V4B
V5B-V6AV7A-VGV9G-V10FV11EV12E-V13DV14D-"
40 B="T255":PLAY#3,B,B,B,B,B,B,B:PLAY#3,
"O7","O6","O5","O","O3","O2","O1"
50 FORC=1TO10:PLAY#3,A,A,A,A,A,A,A
60 CALLTRANSPOSE(-50*C):NEXT:GOTO50
```

『三国志II』より 魏のテーマ

福島県・三浦康之の作品

メロディは中華風なんだけどリズムにはアメリカのボ・ディドリー・リズムの要素が入ってます。C2$のデータがこれ。日本のボ・ガンボスというバンドの「ボ」はここからきとるわけやね。ボ・ディドリーはいまだに現役のブラックおじいさんで、ロックン・ロールの原形を作ったヴェテランです。

```
10 CLEAR 300:CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1)
20 CALL PITCH(436):CALL TRANSPOSE(0):CAL
L TEMPER(9)
30 ' A PART
40 A1$="@0T176V15L8O5"
50 A$="B>DD<B>DL16EDL8<BA":A2$=A$+A$
60 A3$="AGAB>D<BAGAGABAGED"
70 A4$="AGAB>D<BAGR8BBBBR4."
80 ' B PART
90 B1$="@10T176V15L8O4"
100 B2$="E4>E8<ER8EL4EEEE>E4<L8"
110 B3$="EEEE>E<EEE EEEEEEEE"
120 B4$="EEEE>E<EEE R8EEEER4."
130 ' C PART
140 C1$="@5T176V12L4O3"
150 C2$="GR8G8R4GR4GGR4"
160 C3$="L8"+A3$
170 C4$=LEFT$(A4$,10)+"R8<BBBBR4."
180 '
190 PLAY#2,A1$,B1$,C1$
200 PLAY#2,A2$,B2$," "
210 PLAY#2,A2$,B2$," "
220 PLAY#2,A2$,B2$,C2$
230 PLAY#2,A2$,B2$,C2$
240 PLAY#2,A3$,B3$,C3$
250 PLAY#2,A4$,B4$,C4$
260 GOTO 190
```


『ワードナーの森』より ショップ

神奈川県・あーと指田博史／の作品

あーと指田クン、パーカッションの音のセンスが抜群です。基本にテクノが感じられる。こういうのも伝統の一種です。ハウス・ミュージックはいろいろに解釈できるけど、やっぱりテクノの流れのなかにあると思います。生楽器のまえにデジタルのリズム・マシンがあるっていう時代ですからねえ。

```
10 '-- ワードナのもり - SHOP - (C)TOA PLAN --
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1):CLEAR 1500:DEFS
TR A-T
30 CALL TRANSPOSE(50)
40 A0="O5V8@6Q5 L8CDECR8DR8E EDCDR8ER8D
CDECR8DR8E EDCFR8ER8D"
50 A2="B-AGFR8FR8A AGFGR2  B-AGFR8FR8A A
GFG"
60 A3="B-AGFR8FR8A AGFGR2  B-AGFR8FR8A "
:AX="R8<GGGGGAB"
70 AY="O5@6L8ER16GR16AR16L16BR16BAABR16R
16EEEGGGR16AAAABBBB":A4=AY+AY
80 B="L4 C.F2R8G.D2R8 C.F2R8G.AGD16"
90 B0="V80=X;@33"+B
100 B2="O=X;A+.F2R8A.ED.A+.F2R8A.ED."
110 B3="A+.F2R8A.ED.A+.F2R4L8GGGGGAB"
120 BA="L8C4.E4.F4.GR8GFFGR8":BX="R8CCCE
EE R8FFFFGGG":B4=BA+BX
130 C0="O5 L8@16Q4V2R8GGG>CCR8<G> CR4<AR
8BR4":C0=C0+C0
140 C6="L8 C.E.F.L16GR16GFFGR16R16CCCEEE
R16FFFFGGGG"
150 G0="V7 Y56,55B8 Y40,10Y24,27M8M8BM8
Y24,36M8M4Y24,27M8 Y24,36MB8B4 Y24,30MB4
Y24,33M4B8":G0=G0+G0
160 G2="B4.B2R8B8B4B2B8":G2=G2+G2
170 G="B4.B2R8B4.B2B8":G4=G+G
180 G6="Y24,18MB8.Y24,22M8.Y24,25MB8.Y24
,27M8M16Y24,25M16M16Y24,27M8B16Y24,18M16
M16M16Y24,22M16M16BM8Y24,25M16M16M16M16Y
24,27M16M16BM16M16"
190 H="L16 S7M220 O8B8B8V13O3B-V8B-S7O8D
8 S7O8D8D8O3V13B-V8B-S7O8B8 O8S7B8B8O3V1
3B-V8B-S7O8D8 O8S7D8D8O3V13B-V8B-S7O8B8"
:H0=H+H
200 SOUND 7,&B00110000:SOUND 6,1
210 T="T180":PLAY#2,T,T,T,T,T
220 Z=0:X=3
230 PLAY#2,A0,B0,C0,G0,H0
240 PLAY#2,A0,B0,C0,G0,H0
250 IF Z=1 THEN 290
260 PLAY#2,A2,B2,"",G2,H0
270 PLAY#2,A3+AX,B3,"",G2,H0
280 Z=1:X=4:GOTO 230
290 X=3
300 PLAY#2,"<"+A2,B2,"",G2,H0
310 PLAY#2,A3+">"+AX,B3,"",G2,H0
320 PLAY#2,A4,B4,"",G4,H0
330 PLAY#2,A4,B4,"",G4,H0
```

```
340 FOR X=1 TO 2
350 PLAY#2,AY,BA,C6,G6,H
360 PLAY#2,AY,BX,C6,G6,H
370 NEXT X
380 GOTO 220
```

確認用データ(使い方は87ページ)

10>dfF0	20>ql90	30>Ax10	40>soV0
50>GpE0	60>ElQ0	70>lrj0	80>KB90
90>o830	100>CA90	110>mi90	120>GTb0
130>xVQ0	140>QAL0	150>d701	160>oj90
170>Hj70	180>fGT2	190>1uN2	200>P830
210>sZ40	220>jl00	230>SX20	240>SX20
250>A610	260>bP20	270>vj30	280>6A20
290>QA00	300>Hw30	310>wd50	320>bQ20
330>bQ20	340>g010	350>PS20	360>qV20
370>d700	380>hI00		

CLUB'S

東京都・藤崎朝也の作品

藤崎クンは常連なんだけど、この沖縄風へんな音楽は何?意図が手紙に書いてないのでどう解釈したらいいのか困ってしまったのだが、この不可思議さが採用理由といってよい。ときどき入る3連フレーズも謎だ。また「クラブの」という題名もよくわかんない。パパに「これでいいのだ」といわれそうだ。

```
10 CALL MUSIC(1,0,2,1,1,1)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE(-     53)
40 CALL TEMPER(13)
50 CALL PITCH(436)
60 CALL VOICE(@ 8,@23,@24,@33,@ 3)
70 '
80 DEFSTR A-Z
90 '
100 A0="T15405L 4V13Q8"
110 B0="T15407L 8V10Q7"
120 C0="T15403L 4V12Q5"
130 D0="T15405L12V14Q8"
140 N0="T154V 1@A 8"
150 '
160 A1="CC{G&GC}CC8CG8"
170 A2="R4A{AAA}R4G{GGG}"
180 '
190 B1="CEGDEGEFGDEG"
200 B2="BGBAGAG<B>GG<A>G"
210 '
220 C1="{C&CG}R4{C&CA}{C&CG}R4{C&CF}"
230 C2="GCGCGC"
240 C3="ACACAC"
250 '
260 D1="F2C6EA4F4A4"
270 D2="G2D4D4E4F6G"
280 D3="A6AG6GA6AG6GF6FG6G"
290 D4="F6EC6FE6DE6DC2"
300 '
310 N1="H6H12HM!6H12HM!6H12H6H12HM!6H12H
S!12S!12HB!12"
320 '
330 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,N0
340 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,N1
350 PLAY #2,A1,B1,C1,D2,N1
360 PLAY #2,A2,B2,C2,D3,N1
370 PLAY #2,A2,B2,C3,D4,N1
380 GOTO 340
390 '---" CLUB'S "---
```

確認用データ(使い方は87ページ)

10>XB20	20>RU00	30>RY30	40>h510
50>JN10	60>3Z40	70>EH00	80>mU00
90>EH00	100>cA30	110>jA30	120>A930
130>tD30	140>k620	150>EH00	160>Xb30
170>O850	180>EH00	190>fq20	200>a940
210>EH00	220>p2C0	230>rE10	240>nC10
250>EH00	260>3G20	270>IJ20	280>To40
290>iF30	300>EH00	310>VkJ0	320>EH00
330>on20	340>to20	350>Bp20	360>vp20
370>Qq20	380>i900	390>ar20	

静かな海を渡る

埼玉県・柳橋清隆の作品

題はきれいなんだけど、音はけっこうコミカル。オリジナル曲でいきなり3拍子を作るってのも変わってる。柳橋クン、なかなかユニークな音楽センスの持ち主のようです。曲作りのセンスは自分で思っているのとは違う場合がしばしばあるので、「苦手だし」なんていわずにぜひトライしてください。

```
10 CALLMUSIC(1,0,3,3)
20 POKE&HFA3C,50
30 POKE&HFA4C,100
40 POKE&HFA6C,80
50 POKE&HFA7C,160
60 '
70 A0$="O5@12V10L16"
80 A1$="EEG8A4GR16R8FFA8B4AR16R8"
90 A2$="EEG8A4GR16R8DDF8G4FR16R8"
100 A3$="EEG8A4GR16R8FDF8B4FR16R8"
110 A4$="EEG8A4GR16R8DFA8G4AR16R8"
120 A5$="EEG8A4GR16R8EFC8BAGGR4"
130 A6$="EEG8A4GR16R8FGD8>C<BAAR4"
140 '●●● BASS ●●●
150 B0$="O3@23V06L16"
160 B1$="C4D4EFECD4E4FGFD"
170 B2$="E4F4GAGEF4G4ABAF"
180 B3$="F4G4ABAFE4F4GAGE"
190 B4$="D4E4FGFDC4D4EFEC"
200 '●●● DRUMS ●●●
210 C0$="V15"
220 C1$="MH8H8MH8H8MH8H8MH8H8MH8S32
S32S32S32"
230 C2$="BH8BH8BH8BH8H8S32S32S32S32C8C8C
8C8BC8S32S32S32S32"
240 '●●● SPG 1 ●●●
250 D0$="O7V13L32"
260 D1$="R4.CC+DD+EFF+GG+AA+BR4.CC+DD+EF
F+GG+AA+B"
270 '●●● SPG 2 ●●●
280 E0$="O5V12L16"
290 E1$="EGEGEGEGEGEGEGEGEGEGEGEG"
300 E2$="GBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGB"
310 E3$="CECECECECECECECECECECECE"
320 '●●● SPG 3 ●●●
330 F0$="O5V13L16"
340 F1$="CR16CR16CR16CR16CR16CR16DR16DR1
6DR16DR16DR16DR16"
```

```
350 F2$="CR16CR16CR16CR16CR16CR16<BR16BR
16BR16BR16BR16BR16>"
360 '●●● PLAY ●●●
370 T$="T96"
380 '●●● アレンジ ●●●
390 PLAY#2,T$ ,T$ ,T$ ,T$ ,T$ ,T$
400 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
410 PLAY#2,"" ,"" ,C1$,D1$,E1$,F1$
420 PLAY#2,"" ,"" ,C1$,D1$,E2$,F2$
430 PLAY#2,A1$,B1$,C2$,D1$,E1$,F1$
440 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F2$
450 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D1$,E1$,F1$
460 PLAY#2,A4$,B4$,C2$,D1$,E3$,F2$
470 PLAY#2,"" ,B1$,"" ,D1$,E1$,F1$
480 PLAY#2,"" ,B2$,"" ,D1$,E2$,F2$
490 PLAY#2,A5$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
500 PLAY#2,A6$,B4$,C2$,D1$,E3$,F2$
510 PLAY#2,"" ,"" ,C1$,D1$,"" ,""
520 PLAY#2,"" ,"" ,C1$,D1$,"" ,""
530 '●●● オリジナル ●●●●
540 PLAY#2,A1$,B1$,C2$,"" ,"" ,""
550 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,"" ,"" ,""
560 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,"" ,"" ,""
570 PLAY#2,A4$,B4$,C2$,"" ,"" ,""
580 PLAY#2,A5$,B2$,C2$,"" ,"" ,""
590 PLAY#2,A6$,B4$,C2$,"" ,"" ,""
600 GOTO410
```

確認用データ(使い方は87ページ)

```
 10>VL10   20>aX00   30>Ee00   40>Ud00
 50>cn00   60>EH00   70>WV20   80>g780
 90>0C80  100>mA80  110>2980  120>uH70
130>jE80  140>JL30  150>iW20  160>eU40
170>MS40  180>ST40  190>wT40  200>9l30
210>kn00  220>guI0  230>w4Q0  240>SV30
250>ol10  260>itH0  270>eV30  280>tl10
290>Xo80  300>Nd80  310>ba80  320>qV30
330>6m10  340>YbP0  350>eMR0  360>uM30
370>Le00  380>sW50  390>Wo40  400>L750
410>Mu40  420>Av40  430>B950  440>FA50
450>h950  460>9B50  470>jq40  480>hr40
490>j950  500>LB50  510>Nx30  520>Nx30
530>w270  540>mu30  550>4v30  560>Kv30
570>av30  580>Mv30  590>mv30  600>VA00
```

雷王子、失恋の嘆き

広島県・直川茶保秀源泰(ナオガワチャボヒデゲンタイ)の作品

この作品は題名で採用ラインにのぼったところもあります。ナオガワくん、最近失恋しました? 雷は失恋するとどーするのかなあ。やけくそに雨を降らせたりするのだろうか。タカタカせわしないリズムと16分音符鳴りっぱなしのバッキング・パターンにテクノな哀しみがうかがえます。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1):CLEAR1000
20 DEFSTRA-Z
30 O1="GE16E16GE16E16":A1=O1+O1+O1+O1
40 A2=O1+O1+O1+"L16GGGGGGGR16L8"
50 A3="GFGAGF4EFEFGFE4D"
60 A4="EDEFED4CFEFGGFAB"
70 A5="EDEFED4CFEFGGAB>C<"
80 A6="B>CR8C&C2R8CCCCDR8F"
90 A7="E4R8D8D1&D4R<"
100 A8="B1R8BBBBB>CD"
110 A9="E4R8DD1&D4R<"
120 A0="E4R8DD2F4R8EE4R4<"
130 P1="GGGGGGGG":B1=P1+P1+P1+P1
140 B2=P1+P1+P1+"GGGR16G8R8"
150 P2="FFFFFFFF":B3=P1+P1+P2+P2
160 P3="EEEEEEEE":B4=P3+P3+P2+P2
170 B5=P3+P3+P2+"GGGR16G8R8"
180 P4="AAAAAAAA":B6=P4+P4+P4+P4
190 B7=P2+P2+P2+P2
200 B8=P1+P1+P4+"AAAR16A8R8"
210 Q1="GFEDGFED":C1=Q1+Q1+Q1+Q1
220 C2=Q1+Q1+Q1+"GFEFGFBR16"
230 Q2="FEDCFEDC":C3=Q1+Q1+Q2+Q2
240 Q3="EDC<B>EDC<B>":C4=Q3+Q3+Q2+Q2
250 C5=Q3+Q3+Q2+"FEDEFGAR16"
260 Q4=">C<BAG>C<BAG":C6=Q4+Q4+Q4+Q4
270 Q5="BAGFBAGE":C7=Q5+Q5+Q5+Q5
280 Q6="AGFEAGFE":C8=Q6+Q6+Q6+Q6
290 C9=Q5+Q5+">"+Q4+"C<B>C<B>C<B>CR16<"
300 D1="GEGEGEGEGEGEGEGE"
310 D2="GEGEGEGEFEFEFEFE"
320 D3="EEEEEEEEFEFEFEFE"
330 D4=">C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A
"
340 D5="BGBGBGBGBGBGBGBG"
350 D6="AGAGAGAGAGAGAGAG"
360 D7="AGAGAGAGBGBGBGBG"
370 R1="S8B16B16S8B16B16":E1=R1+R1+R1+R1
380 E2=R1+R1+R1+"S8B8S16B16S8"
390 R2="B8S8B8S8":E3=R2+R2+R2+R2
400 E4=R2+R2+R2+"B8S8B16S16B16S16"
410 PLAY#2,"T15207L8V15@53","T15205Q4L16
V12@53","T15206Q7L16V12@24","T15203Q7L8V
10@12","T152V15"
420 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1
430 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,E2
440 PLAY#2,A3,B3,C3,D2,E3
450 PLAY#2,A4,B4,C4,D3,E3
460 PLAY#2,A3,B3,C3,D2,E3
470 PLAY#2,A5,B5,C5,D3,E4
480 PLAY#2,A6,B6,C6,D4,E3
490 PLAY#2,A7,B1,C7,D5,E3
500 PLAY#2,A8,B7,C8,D1,E3
510 PLAY#2,A9,B1,C7,D5,E3
520 PLAY#2,A6,B6,C6,D4,E3
530 PLAY#2,A7,B1,C7,D5,E3
540 PLAY#2,A8,B7,C8,D1,E3
550 PLAY#2,A0,B8,C9,D6,E4
560 GOTO440
```

確認用データ(使い方は87ページ)

```
 10>rl40   20>7N00   30>EWF0   40>C190
 50>lB40   60>rE40   70>xw40   80>vL50
 90>5r20  100>5i20  110>Ia20  120>IO40
130>jTB0  140>nY60  150>4UB0  160>aUB0
170>WZ60  180>5TB0  190>KK30  200>4T60
210>dTB0  220>Eb60  230>wTB0  240>oNE0
250>aa60  260>ZSE0  270>DaB0  280>1dB0
290>KmC0  300>5M40  310>3L40  320>1K40
330>RCC0  340>fH40  350>7G40  360>DH40
370>4EH0  380>AH70  390>6TB0  400>J190
410>Hm21  420>tW20  430>eX20  440>eY20
450>MZ20  460>eY20  470>7a20  480>Va20
490>Ja20  500>Va20  510>Va20  520>Va20
530>Ja20  540>Va20  550>bb20  560>1C00
```

超音速攻撃ヘリ・エアーウルフ

北海道・福士航知&田中一樹の作品

すでにビートルズ・コーナーでもおなじみの2人組です。彼らの作品は、きっちりとエディットがいきとどいていて、プロっぽい風情あり。北海道では現在再放送中のテレビ番組のオープニング・テーマで、一度カセットに録音してから楽譜にするのと、冒頭のヘリコプターの音作りがたいへんだったそうです。

```
10 '――――  AIRWOLF  ――――
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 CLEAR 2000:DIM A%(15):FOR I=4 TO 15
40 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
50 CALL VOICE COPY(A%,@63)
60 DATA F400,0006,0000,0000,0330,0150
70 DATA 0080,0000,0035,7410,0030,0000
80 DEFSTR A-H,T:POKE &HFA3C,12
90 '――――  MELODY  ――――
100 A="<A4>DEGA4>C<BGA4>C<BGA4G6BE4D4C6D
<B6G24"
110 B="C4FGB->C4FE<B->C4FE<B->C4<B-6>D<G
4F4E6FD6<B-24"
120 C="O5C4FGB->C4FE<B->C4FE<B->C4B-AFG2
&G4&G6&G24"
130 D="<V12AA6AA6>DD6DD6V15GG6GG6>CC6CC6
@6FF6FF6B-B-6B-B-6AAAAAAAAAAAAA6"
140 A1="@48L12O5"+A+"&G24>"+A+"&G24>"
150 A2="@6"+B+"&B-24":A3="@6"+C+"&G24<"
160 A4="@48Q4"+D
170 '――――  ECHO  ――――
180 B1="R24@6V12O5L12"+A+"&G24>"+A+">"
190 B2="R24"+B:B3="R24"+C+"<"
200 '――――  ARPEGIO  ――――
210 A="<A>DEABGAEGDEG":B="CFG>CD<B->C<GB
-FGB-"
220 C0=A+A+A:C1=C0+C0:C2=B+B+B:C3=C0+A+"
A6"
230 '――――  STRINGS  ――――
240 D0="V15L4O5A2>CDE2DC<BGEBA2>CDE2DC<B
GE>D":D1="C2EFGAGB->C1"
250 D2="O4Q4L12V12AA6AA6>DD6DD6V15GG6GG6
>CC6CC6FF6FF6B-B-6B-B-6BBBBBBBBBBBB6"
260 '――――  SUB  ――――
270 E0=">C&C2.V15F12E12<B-12>C1<V9"
280 E1="V12O4@6Q4L12EE6EE6AA6AA6>DD6DD6G
G6GG6>V15CC6CC6FF6FF6EEEEEEEEEEEEE6"
290 '――――  BASS  ――――
300 A="<AAAAAAAAAAAA>":B="CCCCCCCCCCCC"
310 F0=A+A+A:F1=F0+F0:F2=B+B+B:F3=F0+A+"
<A6R2"
320 '――――  DRUMS  ――――
330 A="HB12H12H12HSB12H12H12HB12H12H12HS
B12H12H12"
340 G0=A+A+A:G2="C"+A+A+A:G1=G2+G0:G3=G2
+A+"CSB1"
350 '――――  PSG (NOISE & CHORD)  ――――
360 H0="RGRGRGRGRGRG":H1=H0+H0:H2=H0+"RG
RGG"
370 A="A&A&A&":B=A+A:C=">C&C&C<"
380 D="E&E&E&":E=D+D:F="G&G&G&"
390 G="DDDDD6":H="AAAAA6"
400 '――――  PLAY MUSIC  ――――
410 SOUND 7,48:SOUND 6,31
420 T="T128":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
430 T="@63V15O2G1&G1":PLAY#2,T,T,T,T
440 PLAY#2,"","","@12V12O4L12Q4","@2V9O5
L1","@2V9O5L1","@12V12O3L12Q6","V15Y55,8
0","M5000S0L4O8","V9L1O3","V9L1O3"
450 PLAY#2,"","",C0,A ,D ,F0,G0,H0,A,D
460 PLAY#2,A1,B1,C1,B ,E ,F1,G1,H1,B,E
470 PLAY#2,A2,B2,C2,C ,F ,F2,G2,H0,C,F
480 PLAY#2,A3,B3,C2,C ,E0,F2,G2,H0,C,F
490 PLAY#2,A1,B1,C1,D0,E ,F1,G1,H1,B,E
500 PLAY#2,A3,B3,C2,D1,E0,F2,G2,H0,C,F
510 PLAY#2,A4,A4,C3,D2,E1,F3,G3,H2,G,H
```

確認用データ(使い方は87ページ)

```
 10>MW80    20>4w20    30>D260    40>QD70
 50>pF30    60>sd60    70>gd60    80>vi20
 90>tu70   100>4tF0   110>lqK0   120>KxH0
130>Uwe0   140>4MC0   150>AmD0   160>9u10
170>Og60   180>b0E0   190>SB80   200>CS80
210>wMG0   220>qtM0   230>Wc80   240>q9W0
250>BTl0   260>1G60   270>Lv70   280>omk0
290>aj60   300>EvB0   310>HBP0   320>hP70
330>ANH0   340>F6T0   350>fdF0   360>gpJ0
370>Ua80   380>u780   390>LP40   400>4HA0
410>oD10   420>EV90   430>ff70   440>RhT1
450>b870   460>8M70   470>O070   480>AT70
490>aQ70   500>dX70   510>8d70
```

『エアバスター』よりエアバスターSST

静岡県・JL2TBBの作品

今回のプログラムのなかではいちばん長いけれど、それだけのことはあるカッコイイ作品。フュージョン風味だけどよくできている。@31のバスドラムの音をベース音に使っているんだけどこれが効いてます。作者の疑問に答えると、ふつうの曲でも、このくらいアレンジが強烈なら喜んで採用しますよ。

```
10 'ｴｱ･ﾊﾞｽﾀｰSST' by JL2TBB for MSX-MUSIC
20 CALLMUSIC(1,0,2,1,1,1,1)
30 CLEAR2000:DEFSTRA-H:CALLPITCH(440)
40 POKE&HFA2C,20:SOUND7,55:SOUND6,10
50 '=====>VIBRAPHONE/BRASS (CH1)
60 A(0)="T@16OQ7L16"
70 A(1)="V9B-DFB->DFDE<EAC>EAECD-<FA->CD
-FA-FD-A-FD-C<A->CEV12G"
80 A(2)=LEFT$(A(1),51)+"@14O6Y48,247A"
90 G="Y32,32G4.R16FE8FE8DCDE4.R16E":A(3)
=G+"FEC<A8GR16>A":A(4)=G+"FEFGR8.A"
100 A(5)=A(3):A(6)=G+">C<B-AGR8.@6<G"
110 A(7)="V11A4.GA8R8B->C<B>CD8.R16D-DA8
G8F8E8DC<G"
120 A(8)=">C4.<B->C8R8CD-DE-F8EF>C<B-A-G
FE-D-R16CR16<B-R16>C"
130 A(9)="F4.E-F8R8GA-B->CD-8C<B>E-<B-AA
->D-<GG-FV11B-FE-V10C<G"
140 A(10)="V9A1"
150 '=====>SYNTH BASS (CH2)
160 B(0)="T@31O5L8V13"
170 B(1)="C4&C.>C2<C2R16>C8.<G16R16C8."
180 B(2)=LEFT$(B(1),15)+"CCR16<C8."
190 B(3)="L16<B->CC8C<B-8>C>CR16C<B-8FGB
-GC8CDF8C8C>C<CDEC>C<"
200 B(4)="G<GG8>G8<G>A8<A>DEADEAB-<B-B-8
>DFR16C8C>C<CB-AGC"
210 B(5)="B-<B-B-8>B-<B-8>C8<CFG>C<FG>CD
-D-D-8FA-R16E-8E->E-<E->D-C<B-E-"
```

```
220 B(6)="@33<<<G1R16@31V15>>>GCDFG8FCDC
<B-GFB-G>"
230 '=====>CHORD (CH3,4,5)
240 C(0)="T@14V1005L8":D(0)=C(0)+"<":E(0
)=D(0)
250 G="D4&D.E2F2R16":C(1)=G+"F.E16R16E-.
":C(2)=G+"L16AAAAR16L8G."
260 G="B-4&B-.>C2D-2R16":D(1)=G+"D-.Q4CQ
<B-.":D(2)=G+"L16FFFFR16L8E.<"
270 G="F4&F.G2A-2R16":E(1)=G+"A-.G16R16G
-8.":E(2)=G+"L16>D-D-D-D-R16L8C.<"
280 C(3)="@0V8D2.R16D16R16E2.R8E-."
290 D(3)="@0V8B-2.R16B-16R16A2.R8B."
300 E(3)="@0V8F2.R16F16R16G2.R8G-."
310 C(4)="@9D4&D.E2F2A4G16R16A."
320 D(4)="@9B-4&B-.>C2D2F4E16R16E.<"
330 E(4)="@9F4&F.G2B-2>C4C16R16C.<"
340 C(5)="F4&F.G2A-2>C4<B-16R16G."
350 D(5)=">D-4&D-.E-2F2A-4G16R16E-."
360 E(5)="A-4&A-.B-2>C2F4E-16R16C."
370 C(6)="@2A1":D(6)="@2F1":E(6)="@2C1"
380 '=====>RHYTHM
390 F(0)="TV3@A15"
400 F(1)="B!C!16H16H16H16HS!16H16H16C!B!
16H16H16H16H16HS!16H16H16C!B!16H24H24H24
H16H16HS!16H16H16H16S!16B!8S!8C!8"
410 F(2)=LEFT$(F(1),94)+"V15S16S16S8BSC8
V3"
420 F(3)="V10CB!16V3HB!16H16H16S!16H16H1
6HB!16H16S!16HB!16H16S!16H16H16S!H16":F(
3)=F(3)+F(3)
430 G="HB!16HB!16C8HS!16H16C!16B!16H16HS
!16CB!8HS!16H16C!8":F(4)=G+G
440 F(5)=G+"HB!16HB!16C!16HB!16HS!16C!B!
24H24H24S!16H16C!B!16HB!16S!16HB!16S!16S
!16S!16"
450 F(6)="V15BC2..S24M24Y24,0M24Y24,200B
16S8B16CS8B16S16S16B16SC8S32V3S32V15S16S
16S16"
460 FORJ=0TO1:X=0:Y=0:GOSUB560
470 FORI=0TO3:X=I¥3+1:Y=IMOD2+1
480 GOSUB560:NEXT
490 Y=3:FORX=3TO6:GOSUB560:NEXT
500 X=7:Y=4:FORI=0TO1:GOSUB560:NEXT
510 Y=5:FORX=8TO9:GOSUB560:NEXT
520 X=10:Y=6:GOSUB560
530 NEXT
540 FORY=3TO6:GOSUB570:NEXT
550 GOTO460
560 PLAY#2,A(X),B(Y),C(Y),D(Y),E(Y),F(Y)
:RETURN
570 PLAY#2,"",B(Y),"","","",F(Y),"TSM420
0RCS4CSCRCS4CSC":RETURN
```

確認用データ(使い方は87ページ)

10>86I0	20>XI20	30>YD50	40>D230
50>q290	60>be20	70>h8W0	80>U890
90>83q0	100>9ZA0	110>DFJ0	120>chR0
130>JVU0	140>jL10	150>sk50	160>Jv20
170>l6A0	180>p970	190>kbT0	200>PQQ0
210>kNd0	220>4cI0	230>vp40	240>HbG0
250>U2a0	260>jGg0	270>1Bj0	280>2080
290>YQ80	300>g280	310>IU60	320>YO80
330>3t70	340>SL70	350>w880	360>ch70
370>66B0	380>vZ20	390>7o10	400>vvY1
410>jQC0	420>nn51	430>91c0	440>9vr0
450>Y7v0	460>4A40	470>VZ80	480>HN00
490>2R30	500>NM50	510>IS30	520>Ke10
530>B200	540>Tu10	550>1D00	560>giA0
570>ANN0			

センスのよくなるよっちゃんおすすめCD

今回のおすすめCDは、サンセッツのボーカル、サンディーのひさびさのソロ・アルバム『マーシー』です。プロデューサーは旦那(ダンナ)の久保田真琴と、シンガポール出身で日本でも人気がどんどん高くなってきているディック・リー。内容はハウスを共通言語とした汎東南アジア・ポップス。「サクラ」「スキヤキ」(上を向いて歩こうのこと)、「リンゴ追分」などの日本の曲も楽しいし、これがインドネシアやシンガポールの曲とまったく違和感なく混在しているのがおもしろい。また、サンディーの歌も強力で、サンセッツだとときにはイヤミに聞こえたこぶし回しがこのアルバムでは心にぐいぐい滲みてきます。また、久保田真琴のプロデュースにも拍手。

そこで、今回のプログラムはサンディー風エイジアン・ポップスにトライしてみた。テンポの速い打ちこみビートに、くるくる回る笛のメロディーがポイント。ま、なにはともあれプログラムを打ちこんで、CDといっしょに聴いてみてね。

サンディー
『マーシー』
東芝EMI/3000円(税込)

サンディー風 エイジアン・ポップス

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
20 A1$="@37Q3T160V6"
30 A2$="O5L8R8<E>E<ER4>E<ER4>E<ER8E
>E<E"
40 B1$="T160@33"
50 B2$="O3V8L4ER8BB8>E<C+R8G+G+8>C+
<"
60 C1$="T160@3"
70 C2$="O6E8L24F+ED+E4L8G+AAG+B4>ED
+EL24F+ED+E8<B8"
80 C3$="@14O6L8C+L24<B>C+<BG+8F+8B8
G+BG+F+8E8G+8F+G+F+E8C+8F+8EF+EC+8<
B8>"
90 C4$="@9O5L8C+EEF+G+F+E>C+<B2G+4F
+4@17L24V10>EF+G+B+>C+E+F+G+B2"
100 B4$="O3V8L4ER8BB8>E<C#R8G#G#8>C
#@2O5L24V10G+B+>C+E+F+G+B+>C+E4"
110 D1$="T160V1@A15"
120 D2$="B!M!C8C16C16C8B!C8B!C8C8B!
C8C8B!C8C16C16C8B!C8B!C8C8S!B!C8C8"
130 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$
140 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$
150 PLAY#2,A2$,B2$,C3$,D2$
160 PLAY#2,A2$,B4$,C4$,D2$
```

☆「FM音楽館」への投稿募集中! 応募要項の詳細は97ページ

講師　飯島健男
第13回

ゲーム・デザイナーの七つ道具について今度こそ講義するぞ！　といいたいところだが、残念ながら今月もごめんなさい。私こと飯島健男が、忙しさのあまり病に倒れてしまったのだ。そのため弟子の佳丈祐子を急きょ代打とさせていただく。

シナリオ制作中は意識過剰になるな！

まずは、師匠の飯島が病床に伏してしまったため、佳丈某などという怪しげなやつが、唐突に代打として登場させていただくことを、みなさまにふか〜く、ふか〜くおわびもうしあげます。

では、ずうずうしくも自己紹介などを少々。

私の初仕事は『ブライ上巻』のシナリオ・サブである。じつは、お恥ずかしい話だが、飯島のもとでアシスタントとして『ブライ』の制作にたずさわるまで、コンピュータ・ゲームというものをほとんどやったことがなかった。それこそファミコンの『ドラクエ』や『スーパーマリオ』しか知らず(あっ、大昔にMSXの『サーカス・チャーリー』もやった)、おまけに自分で持っていないため、友人宅でやらせてもらっていたという始末(笑ってください)。

しかし、こんなゲームにまっ暗な私でも、なんとかメインでシナリオを書いたゲーム(ゲームボーイ用RPGソフト)が発売されるまでにこぎつけたのであった。しかも、まあまあの売れ行きで、まだ未定ではあるがIIの話がもちあがってしまったのである。これもひとえにプロデュースをした飯島、できの悪い私めを必死にフォローしてくれたスタッフのみんな、そしてなにより買ってくださったお客さまのおかげである。ありがたや、ありがたや……。

といったところで、本題に入りたいと思う。

さて、この講座も番外編ともいえる今回を含めてついに13回目をむかえたわけである。1年以上もつづいているわけだ。読者のみなさまからお送りいただいた投稿シナリオも、いまでは膨大な量になった。私も一部を拝見させていただいたが、みなさまのアイデアには頭のさがる思いがする。私ごときが「ゲームのシナリオを書いています」なんていうのはいささかおこがましいような気分になってしまう。

そこで、この場をお借りして「ゲームに盲目だった私でも、こうしてRPGのシナリオを書くことができた」あるいは「超ドシロウトのためのゲーム制作講座」と題したと思ってお読みいただきたい。

前述でもおわかりのように私はいわゆるゲームおんちである。シューティング・アクション系はトロい、RPGやAVGはいつまでたっても終わらない。SLGなんてもってのほかで、やり方じたいが理解できないときもある。こんな私であるから、ゲームのシナリオなんて、なにがどうなっているのかさっぱりわからない。飯島に教えをこうても、「正しいやり方があるわけではないから自分なりにやってみろ」といわれてしまった。しかたがないので、当初は飯島のシナリオを参考にしてはいるものの、ゲームを制作しているということを念頭におかないで、とにかくシナリオを書くことにした。なぜなら、もともと俳優養成所に通い、弱小劇団に籍をおいていた私は、世間一般にいわれるシナリオなら何度か書いたことがあったからだ。

とりあえず、ゲームのことは意識せずに芝居のシナリオ形式で書き、あとからゲームをするうえでの補足(見せ方など)を書きくわえるという方法でやってみた。

これははっきりいって二度手間であるが、慣れてくるにつれてなんとか1度にできるようになってくる。それでもカンペキとはいいがたく、見落としも多くあり、細部をチェックしきれないままに、どうしてもストーリーを追っただけの大ざっぱなものになってしまう。しかし、ここで落胆するのはまだ早い。

投稿者一覧1991／3／8しめぶんから・投稿は返却できませんので、必要な人はあらかじめコピーを取っておいてください。●タイトル／ジャンル／住所／氏名／年令／飯島氏コメント●Ｓｈｉｎｉｎｇ　Ｓｔａｒ／フィールドタイプのＲＰＧ／長野県諏訪市／竹内千博／？／キャラクタ、シナリオとも自分で決定するのはおもしろい。でもこれはＲＰＧコンストラクションツールということでは？●勇者への道／ＲＰＧ／北海道士別市／坂本哲也／15歳／ファンタジー学校を卒業して冒険に出る設定はとてもおもしろい。よく書けている。●未定／シミュレーション／北海道士別市／坂本哲也／15歳／近未来の日本が舞台。北海道に軍事基地ができたり、原子力発電問題、独裁政治などの発想がいい。設定も細かく引きこむものがある。●軍事国時代3010／ＲＰＧ＋シミュレーション／群馬県渋川市／井ノ川順二／13歳／これも約1000年後の日本の話。ビルにたてこもった人のうばいあいがメイン。設定の斬新さに驚いた。●目指せオタッキング／シミュレーション／大阪府大阪市／斎藤昌志／17歳／オタクの本道をつきすすむというのは読んでいておもしろいけど、パロディものはむずかしいのが現実だ。●転校生／生活体験シミュレーション／大阪府大阪市／斎藤昌志／17歳／友だちを作るのが目的だけど、内容はディスクステーションにあった『ちるどれんうぉーず』にそっくりだが……。●Ｏｈ！　Ｆｕｊｉｙａｍａ／シューティング／福岡県福岡市／増田陽平／16歳／パロ

それらをサポートしてくれるのは、飯島やその他のスタッフなのだ。他者の目というのは、書いている本人では気づかないような小さな見落としを、じつによく見つけることができるのである。そして、それは「ここはどういうふうに表現(処理)するのか」という疑問点として私のもとに提示され、「ああ、そんなことまで考えてなかったな」と改めて思いしらされる。そこでその部分を初めてつけくわえることができ、カンペキなものになっていくのである。

こうして思い返してみると、あのゲームのシナリオは「私が書きました」とはいいがたいものがある。みんなの疑問提示や助言がなくてはできなかったのだから。やはり、ゲームおんちだろうが、やりこんでいようが、なんといっても制作者としての経験。これがものをいうのではないだろうか。と、経験不足の私はせつに感じてしまうのである。

なにがいいたいのか、よくわからない文章になってしまったが、最後にゲームおんちの利点と欠点についてまとめておこう。

これは飯島の受け売りであるが、利点の1つはなんといっても従来のゲームを一新したアイデアが出せる可能性があるということ。なにせ、従来のゲームという定義にあたいするものじたい、なんだか見当がつかないわけであるから、固定観念や保守的な考え方にとらわれるなんてことはないだろう。

しかし、これはあくまでも可能性であって、かならずしもそうなるとはいいきれない。反対に、欠点につながることにもなりかねない。

たとえば、ゲームをあまり見ていないばかりに、自分で独自に考え出したはずのストーリーやシステムなどが、じつはすでに使い古された手だということに気づかない。また、参考となるべき他のゲームの見せ方を研究していないため、ゲーム上での表現方法に困ってしまう、ということがおこりうる。

私は正直いって、ゲームをやりこんでいる方々に対し、多大なコンプレックスを抱きながらゲームを作ってきた。もっと早くゲームにめざめていればよかったと、何度思ったことか……。そのくやしさから前者の利点を目指してがんばった。しかし結果は後者の欠点になってしまったところが多かったように思う。

けっきょく、私のようなゲームおんちの最大の利点とは、先入観や固定観念のない、まっさらの状態でゲームと対面できる点にあると思う。今回のテーマの結論というべきことであるが、やはり一から始めるにあたり、それを正しく導き、修正してくれる指導者、この人ならどこまでもついて行けると思える存在との出会いが大切なのではないだろうか。また、そういった存在の指導をすんなり受け入れる素直さが重要となるのではないだろうか。私の場合は、出会えただけラッキーだったという人もいるかもしれないが、まわりにはかならず誰かいる。反発せず見つけてほしい。そのためには素直な自分が最低必要だろう。

アマチュアとしてではなく、プロとして、これからゲーム制作にたずさわって行こうと思っている人は、どうかよき指導者を見つけてほしい。ゲームおんちの人もそうでない人も、テーブルトークなどでマスターをやったりしている人もすべての人に共通していえることだ。ようするに、まったくの未経験でも多少の経験者でも、素直に指導者に従うことから始めよう。そして、どんなに自信があったとしても、先を急いだりせず、サブをやって下積みを重ね、指導をあおぎ、それらを自分のものにしていったうえで、独自のカラーをすこしずつ出していくのが得策ではないかと思う。

プロのゲーム制作者をめざすみなさま、なにをするにも最初からすべてうまくいくことはまれだ。だれでも初心者の時代はある。日々、努力精進してがんばってくれ。佳文は同じ初心者として応援しているぞ!!

次回の

みなさま、いつもの講座と違って下っぱのたわごとはいかがでしたでしょうか。次回のお題は残念ながら聞いておりませんが、来月は飯島も復活すると思います。また、いつもの講座をお楽しみに。

さて、突然ですが、以前投稿していただいた作品の『サイボーグベースボール』が現在コンパイルでゲーム化検討中だそうです。ディスクステーションあたりでしょうか。くわしいことは来月報告されると思います。

ディものだが、「パロディウスだ!」を超えるのはむずかしいぞ。●?/シミュレーション/青森県弘前市/秋田進/?歳/登場人物に思い入れしやすい設定はなかなか。●?/シミュレーション/新潟県刈羽郡/中沢竜一/18歳/『シム・アース』タイプの人を育てるゲーム。こういうのは大好き。善人を育てるより悪人を育てるところがすごくいい。●2854/シューティング/和歌山県海南市/浦田博史/?歳/『ファンタジーゾーン』タイプ。RPGのように人と話したりするところが新しい。●ANIMAL MASTER/シミュレーション/北海道上川市/オーバーキル企画/15歳/実際の動物を融合させて戦うもの。モンスターならともかく、なんかなまなましいのだが……。●十二支レース/フィールド型RPG/埼玉県羽生市/樋口哲矢/?歳/最高12人まで遊べるところや「ねずみ算の書」などの各動物ごとのアイテムも愉快。企画書も見やすくしっかりしているので◎。●うらぎりのカード/シミュレーション/広島県広島市/竹崎祥英/?歳/RPGカードゲーム。多人数で遊べるところが特徴。画面の図解などももうすこし詳しく。●四神英雄伝/?/宮城県仙台市/吉田良/14歳/ファイルに閉じられたぶ厚いシナリオにはびっくり。このまますぐゲームになりそうなほどだ。

☆「ゲーム制作」への投稿募集中! 応募要項の詳細は97ページ

THE LINKS INFORMATION PAGE

パソコン通信でテーブルトークRPGができるなら、シミュレーションだってやってみせるぞ！

今度はテーブルトークシミュレーション!?

テーブルトークゲームをパソコン通信でやろうということになって、リンクスでは『あまなつ高校の逆襲』や『魔術師妖精学校』を始めた。でも、もしかしたらシミュレーションも同じ方式でできるのではないか、と思いついた。そこで、「歴史討論会」というコーナーのわくのなかで、独自に始めることになった。

まだまだルールや細かいことは、すんなりできているとはいえないけれど、自分がある武将になって、領土を広げていくのは意外におもしろい。コーナーのリーダーがみんなの戦略をまとめて送り返す。1ターンに何日もかかるけど、朝顔の成長を見ているようでリンクスをのぞくたびにドキドキしてしまう。

学校や仕事から帰ったら、自分の武将がどうなっているか見てみる。領土を広げているだろうか。想像するだけで楽しい。

テーブルトークでＳＬＧをやろう！

こういった遊びは、じつはなにもパソコン通信にしかできないことではない。待つ、ということにがまんできれば、郵便だって可能だ。卒業して会えなくなった友だちと、リーダーを決めて数人で遊ぶこともできる。そういうふうに考えを広げていくと、きっと新しいゲームが思いつくに違いない。

今度は囲碁の一手一手をコーナーのリーダーと通信で対戦するのも悪くない。将棋も、オセロもできる。どっかのコーナーで始まるといいな。

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

4/8、15 22、29	●Chat「おーい、バブルスくん！」 Ｂａｍ！ネットが月曜の夜を盛り上げる。話題を決めて毎週みんなでおしゃべり。参加まってるよ。8日「がんばる特派員チャット」、15日「新学年だ！ 新学校だ！ チャット」、22日「ＧＯ！ ＧＯ！ 大胆仮面チャット」、29日「ゴールデンゆかいクイズ」。
4/10、17 24	●「Come on Baby.ボクの世界へ」 企画ＢＢＳの各コミュリーダーが、それぞれ運営するＢＢＳをＰＲ。企画ＢＢＳはコミュのノリがものをいうから、ふんいきをつかむいいチャンス。キミの参加したいボードがきっと見つかるぞ。
4/11、18 25	●Chat推理ゲーム「ズバリ!! そうでしょう」〜短期決戦編〜 おなじみの「ズバリ!! そうでしょう」が２か月ぶりに登場。今回は、時間を２時間から１時間に短縮して短期決戦だ。さて、出題されるものはいったいなんだろう。
4/12、19 26	●Chat「いかにもワタシはビギナーズ」 リンクスではまだ入ったばかりのみなさんに、チャットの楽しさやおもしろさを満喫してもらおう、というコーナー。参加者全員が初心者だから、キーミスしても、入力が遅くてもへっちゃら。

MSX・FAN-NET ●めいおう星通信●

リンクスでは特別にいま会員の申しこみをするとモデムがもらえちゃう、というので最近またメールが急増。先月は全然だったというのに……。

THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト」。さらに、ゲームのウル技や攻略の情報交換の場の「ゲーム十字軍」と、そのなかでもシミュレーションにかぎった「FAN STRATEGY」ともりだくさん。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREENØ:WIDTH4Ø
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
●FP部門
10画面を超える本格的な作品。リストは複数でもかまわないが、誌面のつごう上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②プログラムのタイトル
③プログラムの遊び方、使い方
④使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
⑤プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
⑥プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数なども明記)

投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記。

郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

※1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を別々に書き添えること。

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞
●第14回季間奨励賞
4月号から6月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第14回季間奨励賞の発表は、7月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

●第3回FP部門奨励賞
4月号から9月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎり、ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープまたは、ディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成にしたときに参考にした本、CD、楽譜などの名前や号数、出版社名を明記

「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用
当社規定の原稿料と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内のオリジナルプログラム。

●規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。
●自由部門
自分のセンスの見せどころ。題材はまったく自由。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成にしたときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

※ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用
くわしくは133ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。紙芝居のほうが作品の数がすくなめなので、いまなら採用される可能性が高い。

作品の応募は、オリジナルのCGツールでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
●イラスト部門
1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②作品のタイトル
③使用したツール名、ロードの方法など

投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記。

郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用
掲載者全員にMファンのテレカ。勝ち抜き制度なので、1回勝ち抜くたびに賞金を授与。1回目が1000円、2回目は2000円、3回目は3000円、4回目で5000円。5回目で1万円、となっている。勝ち抜くたびに賞金を送付するので、累計で2万1000円にもなる。

ゲーム十字軍

MSXの市販ゲームのウル技や質問、そのほかもろもろを扱っている。くわしくは各部門で。

●トビラアイデア
毎月ビッツーに描いてもらっているCGの元になるイラストやネタを募集。
●ゲームのぞき穴
ゲームのウル技。
●通り抜けできます
解けない、できない、進まないなどゲームで行きづまっている人の直訴状。なるべくくわしく。
●歴史の散歩道
再現してほしい史実など。
●空想科学読本
ゲームをSF考証したレポート。
●マップコレクション
RPGのダンジョンのマップなど。
●歌を詠む会
57577の和歌。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

★採用
採用者のなかから、とくに重要な投稿にはゲームを、中くらいはテレカ。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②シナリオにはタイトル名、ジャンルをかならず明記のこと

★採用
現在はとくに定めていないが投稿者の名前と作品名を発表し、かんたんなコメントをつけている。よい作品は市販の道もある。

FAN STRATEGY

シミュレーションの情報を募集。実戦で起こったこと、思ったことを自由に表現してほしい。とくに部門はなし。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②ゲーム名
③自分の目のまえで実際に起こったことをくわしく説明

★採用
採用者には、当社規定の原稿料、ゲーム1本、Mファンのテレカ、掲載された栄誉のいずれかを授与。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

すべての投稿のあて先

すべての投稿は下記の住所で受けつけている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述をお忘れなく。

盗作や二重投稿は厳禁。

〒105東京都港区新橋4−10−7　TIM　MSX・FAN編集部　「〇〇」係

※なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

★しめ切り　とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の1〜2か月まえにとどいたものが掲載されます。

スーパー暗記法™

2ランク上を狙う最強の暗記テク!!

●1日15分の勝利!! ●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

スーパー暗記法劇場
明日へのトライ　作：こんどら たかし　画：ナイトー・セイツ

今年こそ決勝戦へ……！
トラーイ！

- ●受験用英単語をラクラク丸暗記！
- ●歴史年表も短期間にアッサリOK！
- ●理数の公式や漢字などは通学途中！
- ●定期試験なら直前でもバッチリ！

暗記法をマスターすればこんなことだって ヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- ●大学受験コース
- ●高校受験コース
- ●資格取得・社会常識記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

合格術の達人

●主任講師
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります！
私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

山岡 信一郎
慶応大学経済学部（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力！

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

高原 有知
三愛高校（豊沼中卒）

定期試験に大満足！

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ？ってみんなが言うけど、これだけはゼッタイ教えたくないよ。

ディスクステーション #24

■ドラゴンナイト/エルフ(選べるバージョン)
■ルーンマスター三国英傑伝発売記念特別音楽館
その他を予定しています。

Disc2枚組 ¥1,940(税別)
4月9日(火) 発売予定

●編集の都合により、一部変更する場合がありますが、ご了承下さい。
MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

バックナンバー

DS4号	1,980円
DS5~7号	1,940円
ニューDS1月号(CD付き)	2,900円
ニューDS2月号/4~12月号	1,940円
DS#20(3枚組)	2,980円
DS#21	1,940円
DS#22(CD付き)	2,980円
DS#23	1,940円
DSSP 春号	3,980円
DSSP 初夏号	4,800円
DSSP 夏休み号/秋号/クリスマス号	3,880円
DSDX#1ルーンマスターII	3,880円
DSDX#2魔導師ラルバ	3,880円
DSDX#3にゃんぴ	3,880円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円
アレスタ/アレスタ2	6,800円
魔導物語1-2-3	8,800円
ランダーの冒険III~闇に魅せられた魔術師~	7,800円
DS98#0(PC-9801用)	2,900円
DS98#1(PC-9801用)	3,980円
DS98#2(PC-9801用)	3,980円
DS98EX#1(PC-9801用)	3,980円

DS創刊準備号から3号までと、3月号は完売しました。4号から2月号までは、在庫が残り少なくなっています。＊創刊準備号から6号まではTAKERUでも購入可。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税＋送料210円を商品名、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所まで御送り下さい。
宛名は「通販の王様」係

Sugoroku Role Playing Game

ルーンマスター三国

▶STAFF　企画・デザイン＝ケロル土下座ヱ門

5月25日(土)発売予定 DISC3枚

日ソ交流新時代へ向けて東京モスクワ間パイプライン着工!

落ちてくるパイプブロックを組み合わせ、東京からモスクワまでシベリア鉄道に沿ったパイプラインを造るのだ!

4月12日(金) 発売予定

MSX2/2+	Disc1枚組	¥6,800(税別)
FM-TOWNS	Disc1枚組	¥6,800(税別)

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

●詳しくは、徳間書店インターメディア発行のファミコンマガジンを御覧下さい。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263・6165(ユーザーテレホン)　株式会社コンパイル

めーみそコネコネ
COMPILE
英傑伝
プログラム＝KEMSX
MSX 2 MSX 2+ 2DD VRAM128K
MSXマークはアスキーの登録商標です。
組 ￥6,800
（税別）
もうひとつの英雄史が生まれる！

ASCII

プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官(フリートコマンダー)の戦いは続く。

2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリートコマンダーIIだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーン・シナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニットの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトン艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。

緊張

敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。

迫真

各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

壮快

アニメーションを駆使した演出で、交戦の結果が一目でわかる。

好評発売中

価格 9,800円(表示価格には消費税が別途付加されます。)

対応機種：MSX2(VRAM128K)MSX2＋、turboRでも動作します。
2メガROM
- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応♪FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応　マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

MSX2はアスキーの商標です。

本格派海戦シミュレーション

フリートコマンダーII
黄昏の海域

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 **株式会社アスキー**

♥私たちのヒーローを待ってます。

ゲームがしたい。どこにも売ってないオリジナルゲームがしたい。そんな望みを満足させてくれる人(…特に男の子♥)、今の機会にザ・リンクスに入って、A1STプロジェクトに自作ゲームをどんどん投稿してネ。私たちのヒーローを持ってます。

♥ソフト・ハードの「最新情報」もキャッチできるのよ。

市販ソフトの最新情報が知りたいという人は、「ソフトハウスラボ」にアクセスしてみれば?『コンパイル・コーナー』『マイクロキャビン・コーナー』『ハミングバードソフト・コーナー』『リバーヒルソフト・JBクラブ』のスタッフの皆さんと等身大で話ができるのが人気の秘密かも…。

ほかにもturbo Rユーザーには、専用の情報交換コーナーがあるヨ。高速CPUの活用法とかなんとか、A1STの性能をもっと発揮させるんだって、みんな真剣に取り組んでるみたい。

♥今、入会するとすごい特典が…

今やってる『春のキャンペーン』期間中に入会すれば、6ヵ月分の基本料金3000円だけで、1カ月60分までなら無料でアクセスできるヨ。

もちろん、それだけじゃない。合計20時間分のアクセスが無料になる〈アクセス・トライアル・カード〉ももらえるんだから。(入会から3カ月間のみ有効)

ーと、実はもっとすごいのはネ…。この期間中に申し込むと、通信に必要な専用モデムが無料でもらえるの。とにかく、今をのがしたら、絶対後悔するからね!

(資料請求・お申し込み)右の資料請求券を官製ハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記の住所まで送って下さい。

〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル ナショナルビル3F 日本テレネット㈱ リンクス事業部 〈お問い合わせ〉 0120-251-063

資料請求券 MSX.f

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
ゴルビーのパイプライン大作戦
特報！
徳間ジャパンからゲームミュージックのCDとテープが発売されている。どちらも2500円（税込）。
問い合わせは
☎03-3508-4911まで！
日ソ交流の新時代を向かえるべく、東京とモスクワをパイプラインでつなごう、というビッグプロジェクトが動きだした。パイプブロックをつなげてパイプラインを引くのだ！
日ソ交流新時代を告げるゲーム登場！
東京⇔モスクワ間をパイプラインでつなぐのだ
パイプをつなげて
STAGE 1
LEVEL 1
PIPES 2
SCORE
5840
パイプラインをのばせ！
4月12日発売予定
ファミコン
ROMカートリッジ
4900円（税別）
制作：徳間書店インターメディア株式会社
発売：株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231
©1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./COMPILE INC.

ゲームボーイは任天堂の商標です。
Nintendo
GAME BOY™
リトルマスター
Little Master
ライクバーンの伝説
闇の魔王ゲザガインを打ち破れ!
ゆうしゃくん、
リイム の こうげき。
簡単な操作ですぐに遊べるシミュレーションRPGの登場だ! 勇者軍を結成して王国を魔物の手から取りもどそう。アニメする戦闘シーンもかっこいいぞ!!
勇者リイム
モーモー・ダイナマイツ
4月19日発売予定
ゲームボーイ
シミュレーション
4200円(税込)
制作:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./ZENER WORKS

MSX パソコン通信 はじめの一歩

でパソコン通信したい人のページ
——第5回

通信にディスクを活用する《2》

最近通信が気になりだしたキミのために用語解説をつけてみた。今回はネットの情報をディスクに記録するダウンロードのお話である。ここに通信の楽しみがあるのだ!!

ネットの情報を ディスクに記録する

◉ネットワーカー用語集

＊1 ダウンロード
ネットワークに提供されている全情報を管理、保存しているホストコンピュータ(単にホストということが多い)からの情報を、ネットワーカー各自の持つMSXなどの端末で受取り、これを記録、保存すること。「落とす」ともいう。
反対に端末からホストに情報を送信することを、アップロードという。

＊2 オンライン
ホストと端末が電話回線でつながっている(アクセスしている)状態のことで、ネットに「入っている」ともいう。反対に回線が切れている状態をオフラインという。

＊3 アップ、ダウン
アップロード、ダウンロードを略した表現。

ディスクにダウンロードしてみよう

ダウンロード＊1というのは、ネットから提供される文字やソフトウェアなどの情報をディスクなどに保存することだ。

このこと自体はBASICのプログラムをディスクにセーブするのと似たようなことだけれど、ダウンロードをすることはネットワーカーにとって単にデータを保存する以上に大切な意味がいくつかある。

ダウンロードの利点は、まずお金の節約ができることだ。

通信には電話料金やネットの使用料などが、利用時間に応じてかかる。

ネットの情報は、オンライン＊2で読むことももちろんできるけれど、たとえば「マンガ単行本今月の発売情報」なんていう1か月単位の長い情報がネットにあったとしよう。そこから自分の好きなマンガ家の本を探しだすために何回も読みなおしたりすると、その間ずっと料金が加算されていくことになる。

しかしネットの情報を1回ダウン＊3しておけば、あとでゆっくり読み返すことができるし、もちろんその間は電話代も使用料もかからないわけだ。

また、その記録は、各自の必要に応じて、自由に編集しておくことができる。新聞を切り抜いてスクラップブックを作るように、ネットの情報を分類、整理して保存しておけるわけだ。こうすれば新聞社などのデータベースからいくつもの情報を引き出して研究資料にしたり、ビジネスに役立てたりする場合などにも便利だろう。

もうひとつのダウンロードの楽しみとして、ネットにアップ＊3されているソフトを手に入れて使うことがあげられる。

ゲームやCG、コンピュータミュージックのデータ、あるいはあるスクリーン用の画面情報を別のスクリーン用に変換したりするツールなどなど、魅力的なものがたくさんある。ネットワーカーのなかには、このソフトのダウンロードを主な目的にしている人もいるほどで、パソコン通信の大きな魅力の1つになっているのである。

通信の記録を残す　ログファイル

ネットからダウンロードしてディスクなどに記録しておいた文字情報をログファイル*4(LOG FILE)という。このログということばには、もともと航海日誌とか、実験記録というような意味がある。つまり、ネットワーカー各自が、ネットという情報の海をどんな進路で通過したかを記録した航海日誌なのだ。

とくに、SIGやフォーラム*5では、ネットの仲間との楽しい情報交換が行われているので、これらのログファイルを読み返したりするのはネットの最大の楽しみといえるだろう。

ところで、ログファイルの作り方には、通信開始(これをログインとかログオンという)から終了(同様にログアウトとかログオフという)までを記録する方法と、オンラインで内容を確かめて必要な情報だけをそのつどダウンする方法とがある。

MSX-TERMのエディタやWSXなどの内蔵ワープロソフトは長いログファイルに弱いので、後者の方法ではじめからログファイルを短くしておくというやり方もあるわけだ。

ログファイル

```
はははは、MSX3の話題もターボRがでたトコロで、一段落なのかな？
最近はSONYさんやらSANYOさんやらがシバラクターボRには静観とゆう
状況で、なんかブームとしては確かに一段落ですね。
でも、MSXって規格は、チャンと進歩してるし、ノートパソコンのように手を変え
品を変え、の購買合戦なんかには巻き込まれて欲しくないのが私のMSX観です。
DOS2もViewも身近に感じていると箱庭の中で遊んでいるようで、
とっても、私サイズのコンピュータだな、と思います。
　さあ、またMSX3に向かって色々な期待を膨らませてみませんか？
続き（改行で表示　S:次の発言）
>
こんどは、自分自身がMSX3を作る時代になるのかもしれません。
```

ニフティー・サーブのMSXフォーラムを記録したログファイルから、シロピョンさんの発言

無料で使えるソフト　フリーウェア

フリーウェア*6とは、パソコン通信を通じて入手できるソフトの一種で、ネットからダウンして、無料で利用することができる。このフリーウェアには、ゲームソフトやCGのデータ、音楽のデータ、ツールなどがある。たとえばTHE LINKS*7にアップされているファンダムのプログラムもフリーウェアの1つだ。

また最近NIFTY-Serve(ニフティ・サーブ)のMSXフォーラムにMSX用のMIDIのデータが早くもアップされはじめている。

数多くアップされているツールは、グラフィックと音楽をドッキングさせるもの、フリーウェアを利用するのに必要な圧縮・展開ツールやデータコンバータなど、ふつうでは手に入らない優秀なものがそろっている。

このフリーウェアを集め、それを使った感想などをネットで作者に送ったり、自分で作ったソフトをアップすることを楽しんでいるネットワーカーも多い。

ゲーム

```
タコ&イカ

RAM64Kバイトいじょうのמ MSXようです。
フロッピーディスク　または　カセットテープを
じゅんびしてください。

このソフトは、Basicソフトです。プログラム
を　うごかすときにモデムは　いりません。

●ダウンロードする　→　Y
　ソフトりようきんは　かかりません。

F1OK!  YES  BACK  END  Key No.□
```

リンクスのMSX・FANコーナーからファンダムのゲームをダウンロードしているところ

CG

F MSX
を
ヨロシク!
© KAKU-san

ニフティー・サーブのMSXフォーラム／芸術村立博物館から格サンの作品

ツール

```
ish file converter for CP/M (
Z80 only)     Ver. 1.10a
Copyright (C) 1986, 1987    by
   M. Ishizuka

Usage:
  A>ish fname [(/r|/a|/q)] [/c
[d:]] [/m[d:]] [/9[d:]] [/?[d
:]] [/*[d:]] [/lf]
  A>ish fname /s[(8|s|7)] [(/c
|/m|/9|/?|/*)[d:]] [(/n|/e)]
[/t[num]]

   /r : restore new file(s)
                /a : restore al
l file(s)
   /q : restore with question
   /s : store a JIS8 format is
h file          /s8: same as /s
   /ss: store a shift JIS form
a
```

有名なフリーウェアのひとつである「ISH」(M・Ishizukaさん作)の初期画面

音楽データ

```
　属性
バイト：9216
　参照：18
補足説明：
　たまのんのんから、MIDIサウルス版の曲データ第1弾です。
MIDIサウルスとMIDI音源（なるべくPCM音の入った）が必要です。

もともと昔から作ってあったデータをMACから垂れ流して
MIDIサウルスでリアルタイムレコードしました。
ISH, LHRDで解凍してから、MIDIサウルスに読みこんで下さい。

音色設定
お手持ちの音源を、以下のようにセッティングして下さい。

接続時間 00:04:10 バッファ残量 7.2Kバイト
```

CGと同じ芸術村立博物館にある、たまのんのんさんのMIDIサウルス用データの解説

---

*4　ログファイル
ネットに入っているとき画面に表示される文字情報を記録したテキストファイル。

*5　SIG、フォーラム
SIG(＝Special Interest Group:スペシャル・インタレスト・グループ／分科会)とは、同じ興味を持つネットワーカーが集まって、情報交換をするためのネット内のコーナー。大手の有料ネットには技術や科学関係のきわめて専門的なものから、マンガや音楽、演劇など趣味の分野のものまで幅広く用意されている。NIFTY-Serveではこれをフォーラムと呼ぶ。

*6　フリーウェア
パソコン通信を通じて手に入る無料のソフトウェア。ごく近い意味の言葉にPDS(Public Domain Software:パブリック・ドメイン・ソフトウェア／著作権を放棄したソフトウェア)があり、両者は混同されがちで、現状ではほとんどPDS＝フリーウェアの意味で使われているようだ。しかし、厳密には日本のほとんどのフリーウェアは無料であってもPDSではない。
一方、使用する場合に料金を払うことを求めるソフトもあり、これはシェアウェアと呼ばれる。

*7　THE LINKS
京都にある日本テレネットの主宰するMSX専用のネット。NGA(ネットワーク・ゲーム・アダプタ)という専用のモデムや、FS-CM1などのリンクスにアクセスできる機能を持ったモデムを購入して申しこむと会員になれる。地方や年令別のボードがあったり、MSX関係各社のコーナーがあったりと、なかなか楽しい。また、ネットを利用して多くの人が同時に参加できるネットワークゲームもある。MSX・FANもコーナーを持っていて、ファンダムのゲームのダウンロードサービスなども行っている。
くわしくは96ページのTHE LINKS INFORMATION PAGEを参照のこと。

FAN·ATTACK

ビジュアル満載のSLGを徹底紹介

みんなの要望にこたえ『ダンバイン』が再び登場。前回紹介できなかったビジュアルやオーラ・マシンをドーンと見せちゃうぞ！

Aura Battler Dunbine
聖戦士ダンバイン

ファミリーソフト
☎03-3924-5727
発売中

媒体	2DD×6 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

要漢字ROM、ターボRの高速モードに対応。

もう1つの世界……バイストンウェル

久しぶりに登場のファンタジー物のシミュレーションゲーム。人気アニメのゲーム化だけに読者の人気も高い。テレビアニメの放映はかなり前なので知らない人もいるだろうが、シナリオが魅力的なので、ゲームを始めたらきっと夢中になるはずだ。ストーリーは、小説版ダンバインの『リーンの翼』と、ファミリーソフトのオリジナルシナリオをミックスしたもの。

まずは、そのストーリーをかんたんに紹介しよう。

舞台となるのはバイストンウェルと呼ばれる世界で、ここにはアの国、ナの国など多くの国が共存していた。バイストンウェルに住む人々はコモン人と呼ばれ、美しく平和な世界で妖精たちと共に暮らしていたのだった。

この世界では人間を地上人(ちじょうびと)と呼ぶが、その地上人をシルキー・マウという名の妖精が、イタズラ気分でバイストンウェルに呼びこんでしまった。最初に呼ばれたのはショット・ウエポンというロボット工学者。彼は、アの国の領主ドレイク・ルフトの下でオーラ・マシンと呼ばれるオーラ力(ちから)で動くロボット兵器を作った。

バイストンウェルにおいては、地上人のオーラ力はコモン人のオーラ力よりも強い。そこに目をつけたドレイクは、その力を利用して巨大な富を手にいれようと次々に地上人を呼びこんだ。そのなかに主人公であるショウ・ザマの姿もあり、彼はのちに聖戦士(救世主と同じような意味)と呼ばれる英雄となる、というのが大まかなストーリー。

このゲームは、戦闘シーンと、ビジュアルシーンの2つがあり、それを交互にくりかえしながらゲームが進むようになっている。

◆オーラ・マシンの開発者

↑彼はショット・ウエポン。自らの野望のためにオーラ・マシンを作り出した

ゲームを盛りあげるビジュアルシーン

キレイなビジュアルシーンを集めて、ストーリーを追ってみた。もちろんゲーム中にはこれの数倍のビジュアルシーンがあるのだ。

↑アの国の地方領主、ドレイクの住む巨大な建物なのだ

戦いの始まり

地上人がバイストンウェルに降りたってから、この世界は暗黒の雲におおわれてしまった。アの国の領主ドレイクは、これを境に、悪の道を進んでいくことになっていった。

↑争いのない世の中を作るというたてまえを唱え、オーラ・マシンでバイストンウェルを目茶苦茶にした

↑ショウ・ザマはいまだ何も真実は知らずに、ドレイクのためにむなしい戦いをくりかえす

ゲームに登場するキャラクタを少し紹介

このゲームに登場するキャラクタの数は、なんとなくゲームをやっていたのでは覚えきれないほど多い。

それもそのはず、このゲームはテレビアニメの全ストーリーに加え、ダンバインの小説版とファミリーソフトのオリジナル・ストーリーまで網羅しているのだから。逆をいえば、ダンバインをまったく知らなくても、ゲームを終えるころには、ひと通りダンバインの事がわかるようになってしまうのだ。

そんなこんなで、全部のキャラクタを紹介することは無理なので、重要なキャラクタを選んでかんたんにプロフィールを紹介していこう。

チャム・ファウもいるぞ!

ダンバインの物語には、いなくてはならないのが、好奇心旺盛な妖精チャム・ファウ

ショウ・ザマ
物語の主人公で聖戦士と呼ばれる地上人。最初はドレイク軍にいた。

マーベル・フローズン
地上人。ショウに次ぐ聖戦士へと成長する。反ドレイクの中心的存在。

ニー・ギブン
ドレイクに反旗を掲げるコモン人。ドレイクの陰謀により両親を殺される。

リムル・ルフト
ドレイクの一人娘。父に利用されるのをさけ、ニーと行動を共にする。

エレ・ハンム
フォイゾン王の孫で、ミの国の姫。コモン界の超能力者と呼ばれる。

シーラ・ラパーナ
ナの国の女王。ショウにビルバインをあたえたのは、彼女なのだ。

フォイゾン・ゴウ
ラウの国の国王。ドレイクの野望を阻止するために、陣頭指揮をとる。

バーン・バニングス
コモンの人間で、ドレイク軍騎士団長を務める。オーラ力が非常に高い。

トッド・ギネス
ショウに対する意識が強すぎたため、聖戦士になれなかった地上人。

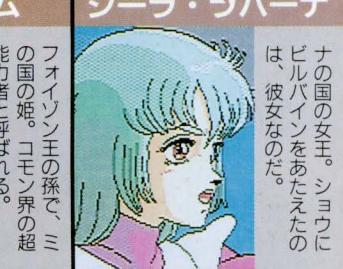
ガラリア・ニャムヒー
ドレイク騎士団の一人。男に負けるのを極端に嫌っているコモンの騎士。

ショット・ウエポン
バイストンウェルに招かれた第1号の地上人。オーラ・マシン製作者。

ドレイク・ルフト
アの国の地方領主。オーラ・マシンの力に魅せられてしまった不幸な男。

自然画もあるよ

ゲーム中には1回しか使われていない自然画なんだけど、最近ではこの機能を使用しているソフトなんかほとんど発売されない。それだけに素直にうれしい。ただ、MSX2+以降でしか見られないのが残念。

バイストンウェルに、暗雲が立ちこめ、いかずちが響く。テレビアニメからのワンカット

オーラ・マシン同士の激しい激突、とてもキレイな画面だ。これもテレビの一場面

新たな出会い

最初はドレイク・ルフトを正義と信じていたショウ・ザマだったが、真実を聞かされ揺れていた。そして、マーベル・フローズンらの必死の説得により、新たな仲間と戦うことを誓う。

侵略を続けるドレイク軍。ショウ・ザマは相変わらず、ドレイク軍の中心として戦っていた

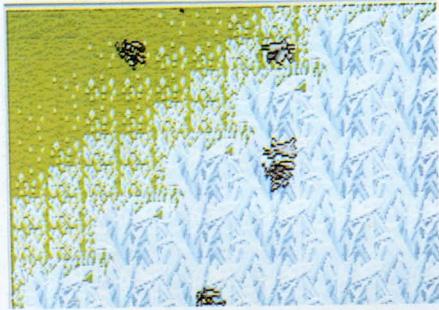
ある日の戦いで、悪事を働いていない小さな国を壊滅させたときはさすがにショウ・ザマも不信感をもった

その夜、ショウ・ザマの所に1人の女性が忍びこんできた。マーベル・フローズンとのはじめての出会いだ

マーベル・フローズンはショウ・ザマに一緒に戦ってくれるように、必至に説得をした

戦闘はシミュレーションですすむ

このゲームの戦闘シーンは、ビジュアルシーンと切っても切れない関係にある。それは、戦闘シーンで達成すべき目標を、ビジュアルシーンのなかでおぼろげながら見せてくれるからなのだ。

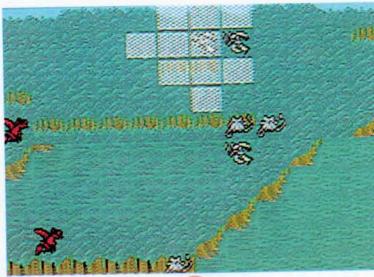
つまり、つぎの戦闘でかならず倒しておきたい相手の話が、ビジュアルの中の会話に出てきたりする。でもそれがわからないからといって、戦闘シーンがクリアできないわけではないので安心してほしい。あくまでも、クリアへの近道が見つかるだけなのだから。

移動は将棋の盤の上をコマが進むようなかんじでおこなう。

マップ上に線はかかれていないが、移動できる範囲がきちんと表示されるのでわかりやすいシステムになっている。

そして、戦いがくりひろげられるマップの数は全部で12個あり、中盤からのシナリオはけっこう手強くなっている。でも、はじめてシミュレーションをやる人でも、確実にエンディングを迎えられるくらいの難易度だから、ビジュアルシーンを楽しむ余裕をもってやるといいかもしれない。

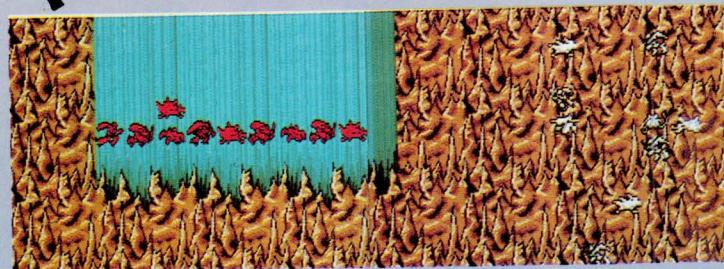
戦うための手順はこんなかんじ…

キャラクタの周りの白く表示されているところが、移動できる範囲になる

敵とかさなると、この戦闘シーンに突入する。各パラメータが表示される

いかにも寒そうな、一面氷に覆われた氷河のマップだ

下に見える建物は城塞のようだ。守りはかたいぞ

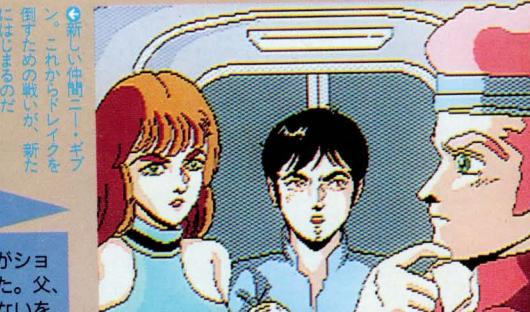
勝利のための重要ポイントはコレだ!

チェック1

戦闘シーンにおいて敵のオーラ・マシンの動きに一定の法則があるのを発見した。

それは、敵は主人公ショウ・ザマの乗るマシンのダンバインかビルバインしか狙ってこないのだ。

そこで、ショウのマシンを前に出さず、敵が一直線に並ぶのを待ち、それを見はからいイッキに上下からはさみうちにしてしまおう。これでバッチリ負け知らず。

この画面をみてもらいたい。ごらんのとおり、敵のオーラ・マシンたちはキレイに一直線に並んでいる。ここまでキレイに並んでくれると、とっても気持ちがいいものだ

チェック2

敵のオーラ・マシンにはあるポイントが設定されていて、戦闘に勝つとポイントが入る。合計が100で、戦闘クリアだ。

この画面では、各マシンの特定ポイントはわからない

救出!

敵であるはずのリムル・ルフトがショウ・ザマたちの前に1人で現れた。父、ドレイク・ルフトの悪事のつぐないをするために。しかし、戦いのなかでドレイク軍につれさられてしまった。

新しい仲間ニー・ギブン。これからドレイクを倒すための戦いが、新たにはじまるのだ

作戦について考える3人。他の2人は冷静に考えるタイプだが、ショウ・ザマは、考えるよりも先に行動するタイプ

戦闘シーンには登場しないフォルゲンというファミリーソフトオリジナルのオーラ・マシン

驚異！ 敵オーラ・マシンのすべて

「オーラ・マシン」という呼び方は、オーラ力を利用して動かすマシンすべての総称として使われるもので、おもに戦闘の中心となっていたのは、オーラ・バトラーと呼ばれる人型のオーラ・マシンのことを指している。実は、ショット・ウエポンが最初に試作したマシンがダンバインで、これが最初のオーラ・バトラーである。

代表的なものとして他に、オーラ・ボム、オーラ・ボンバー、オーラ・ファイター、オーラ・シップなどがある。

なかでも、戦いの終盤近くなってから登場してくるオーラ・ファイターは、ショウ・ザマの乗りこむダンバインに比べ、圧倒的なパワーを見せつける。

ドラムロ
終盤までドレイク軍の主力オーラ・バトラーとして活躍する。

ビランビー
パワーに優れたオーラ・バトラー。おもに地上人が乗っていた

レプラカーン
ビランビーの武装強化型のオーラ・バトラー。ただし、パワーは落ちる

バストール
軽装備にして、動きを素早くさせたのが特徴のオーラ・バトラー

ビアレス
レプラカーンを参考に設計されているオーラ・バトラー

ライネック
機動性と内蔵火器を充実させ開発されたオーラ・バトラー

ズワァース
レプラカーンとビアレスの長所を取って開発されたオーラ・バトラー

ドロ
ショット・ウエポンが作った小型戦闘艇である

タンギー
オーラ・バトラーにも十分対抗できるだけの力を持った、オーラ・ボム

ブブリィ
戦艦なみの強力な火力と、機動力を追求した試作のオーラ・ボンバー

ガラバ
高速機動性を追求して作られ、それを実現したオーラ・ファイター

ギャラウー
この怪鳥はオーラ・マシンではないが、ひんぱんに登場する

ナム・ワン
ショットが作ったオーラ・シップである。あまり性能はよくなかった

ブル・ベガー
ドレイク軍の主力戦艦である。ナム・ワンよりも、2倍ほど大きい

戦闘激化！

バイストンウェルでの最後の戦いが始まろうとしていた。できることなら戦いをしないでなんとか済ませたい。誰もがそう思っていただろう。しかし始まってしまったのだ。

⬆すごい攻撃だ。これではオーラ・バトラーでさえひとたまりもなさそう。ショウ・ザマは間一髪、助かった

➡新たな戦場へとむかうショウ・ザマ、マーベル・フローズン、ニー・ギブンの3人とそのオーラ・マシン

➡最後の戦いに参加するショウ・ザマの乗る新型機ビルバイン。平和のためには戦うしかない

FAN-NEWS

ゴルビーのパイプライン大作戦

コンパイル
☎082-263-6165
4月12日発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

ファンダムから飛び出したアクションパズルゲームが、おもしろさをグンとアップさせて登場！　キミは日ソ友好のかけ橋になれるか!?

ファンダムの人気ゲームが市販ゲームになったぞ‼

『水道管II』（若林賢人クン作）というパズルゲームがファンダムに採用になったのは1990年の3月号だった。水道管のパーツをつないで水槽から蛇口まで水をとおすというもので、当時編集部内でも大流行した。

そしてその月の『ディスクステーション#10』のMSX・FANコーナーに採用されたのが縁で、今回おもしろさをさらにパワーアップさせた、『ゴルビーのパイプライン大作戦』として発売されることになったのだ。

がんばっておもしろいゲームを投稿すれば、キミのゲームも街のパソコンショップで売られるようになるかもね。

水道管II

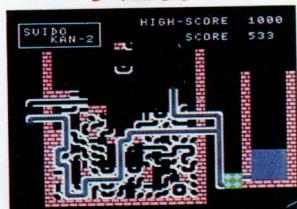
↑これが元になった、『水道管II』の画面

ゴルビー

↑パワーアップした市販版の『ゴルビー〜』

日ソ友好のパイプラインをキミの手でつなぐのだ‼

ゲームは日本とソ連の友好のかけ橋となるパイプラインを、東京からモスクワまで、シベリア鉄道ぞいにつないで行こうというもので、全9ステージある。

画面の右上から、女の子がつぎつぎに落とすパーツは全部で11パターンあり回転させてつないでいく。つながったパイプ自体とパイプのいちばん低い部分があった段以下のブロックは消えて得点になる。

段差のある場所に落ちたブロックが2つに分離するのが、『水道管II』とはちがうところ。

また、水滴、ビン、ドリルの3種類のアイテムブロックがときどき登場し、ゲームをさらに変化に富んだものにしてくれているのだ。

水滴　ビン

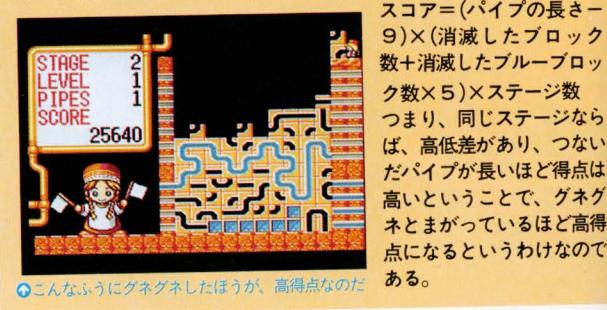
←水の吹き出し口に当てると、パイプが1本つながったことになる

←水に当てると下4段のブルーブロックがあらわれ、次回の得点に加算

ドリル

←縦並びは1列を下まで、横にすると2列4段のブロックを破壊する

マップ

↑全部で10の都市をパイプラインでつなぐ

GAME OVER!!

↑ゲームオーバーになると女の子が落ちる

ゲーム画面

←画面右上から、女の子がブロックをどんどん投げてくる。ブロックはカーソルキーの左右で位置を決め、スペースキーで回転させることができる。左上には現在のステージ数、落下速度の状態を示すレベル、あと何回パイプをつなぐとステージクリアになるかを示すパイプス、そして今までの得点が表示されている

パイプをつなげ‼

↑右がわの水の出口からつなぎ始める

↑パイプがつながるとブロックが消える

◆ブルーブロックと得点計算◆

つながったパイプといちばん低いパイプがあった段とに囲まれたブロックはブルーブロックになる。

これは、つぎにパイプがつながれたときに消滅し、次の式によって得点計算に加算される。

スコア＝（パイプの長さ−9）×（消滅したブロック数＋消滅したブルーブロック数×5）×ステージ数

つまり、同じステージならば、高低差があり、つないだパイプが長いほど得点は高いということで、グネグネとまがっているほど高得点になるというわけなのである。

↑こんなふうにグネグネしたほうが、高得点なのだ

FAN-NEWS

ピーチアップ総集編

ももの木はうす
☎0722-27-7765
発売中

媒体	2DD×4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ももこの秘密のおまけつき	

お手頃ゲームがいっぱいつまった、過激に楽しいエッチディスクマガジンの総集編が出たぞ。

楽しさもエッチも全開バリバリだよん!!

エッチゲームばかりを集めた画期的なディスクマガジンのピーチアップ。今回、いままでに出た8号までの中から特に人気の高かったゲームを選んで、4枚のディスクにまとめた総集編が出た。総集編といっても、ただいままで出たゲームを再録しただけの芸のないものではない。ゲームの楽しさをさらにパワーアップ! 女の子のムフフ画面も新しくなり、より美しく、より過激になっているのだ。

さらに、『ももこの秘密のおまけ』がついてくる。でもその内容はまだヒ・ミ・ツ♡

もりだくさんの中身を紹介しちゃおう!

DISC A

ディスクAに入っているのは、4択式クイズゲームの「ピーチクラブ2・ガールズセイバー」。聖ピーチトゥリー学園を支配する生徒会をたおすために、4人の幹部とクイズで戦うのだ。

ピーチクラブ2・ガールズセイバー

➡4人の女の子たちと、つぎつぎにクイズで勝負する

⬅勝負に勝つと、女の子の○×△な姿が見えるぞ!

DISC B

窓にかかった洗濯物を、シーソーでジャンプして取ってくる「シーソーでペロンチョ・スペシャル」と、コインがじゃらじゃら出てくる「スーパー・ピーチ・スロット」の2本だてだ。

スーパ・ピーチ・スロット

⬅まずはスロットマシンでギャンブルをガンガン楽しむ

➡コインが一定数たまると、グラフィックシーンになるぞ

シーソーで ペロンチョ・スペシャル

⬅シーソーを使ってジャンプ一番! 干してある下着をいただきまーす!

➡全部の下着がとれるとステージクリア。ごほうび画面だ!

DISC C

武器でモンスターをたおしてカギをとり、開かれた扉にたどりつくパズルゲーム。敵をたおせる武器の種類は一定の組み合わせになっている。全部で27面もあるのだ。

グリエルの聖杯・エクセレント

⬆かわいい女の子がぴしぱし登場する

⬆全27面のてごわいパズルがキミを待つ

DISC D

たて、よこ、ななめに数字ならべさせるゲームと、ブロックをこわすと♡♡♡な絵の見られるブロックくずし。そして、いままでのピーチアップの裏技を大公開するコーナーの3本入りだよ。

ハイパーブロック くずしちゃえぬがしちゃえ

⬆ブロックのむこうに♡♡♡があるのだ!

全裏技情報

⬅おもわずラッキー! と思うような情報をつぎつぎ紹介しちゃう!

帰ってきた3画面でドン!(コンピュータビンゴゲーム)

⬅かわるがわるに25の数字をいって、5つならぶと負け。勝つとこんなにワイドな画面が

FAN-NEWS

星の砂物語

ディー・オー
☎0466-28-7477
発売中

媒体	×6
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

海辺のペンションで起きた殺人事件の謎を解け！エッチシーンもタップリの美少女ミステリーAVG。

ペンション大津波で起こった事件

主人公の今井彦五郎(げんごろう)は、海辺のペンションで働く青年だ。

ある日、ナンパした行きずりの女の子とホテルで1夜をすごした彦五郎は、なにごともなかったようにペンション「大津波」へと出勤した。

すると泊まり客の1人だった帷(とばり)英二という青年が海で溺死し、その手には彦五郎のシャツが握られていたのだ。殺人犯人として疑われた彦五郎は名誉挽回(ばんかい)のために真犯人探索をはじめた。

↑いつものようにペンションへ向かうと

↑えっ殺人事件？　俺は犯人じゃない!!

真犯人をさがし出して男をあげろ!!

こうしてプレイヤーは彦五郎として、真犯人を発見すべく、ペンション内や警察署、海岸などを捜査することとなる。

ゲームはコマンドを選んで部屋の中を調べたり、人と話をしたりするタイプのアドベンチャーゲームだ。

聞きこみを進めるうちに、さまざまな事実を知り、真実にせまることができるだろう。

真犯人はいったい誰だ!?

↑通常のゲーム画面にはこのようにコマンドが表示される

海辺

↑遺体は海に浮かんでいたのだ

↑刑事が中に入れてくれない

事件をめぐる人たち

ゲームの主な登場人物を紹介しておこう。彼らのほとんどがペンション「大津波」の経営者と家族、客などで殺人事件の関係者だが、殺害の動機になるような事実は最初は発見できない。女の子たちはゲーム中のさまざまな場面で、ちょっと過激なエッチシーンを見せてくれたりするぞ。

→ゲームはホテルからはじまる

←ゆう子の話を聞いてたら、浜辺でエッチすることに

↑ぬれたTシャツがすけて見えて……♡

←あこがれの由香さんの部屋をのぞいたらなんと！

今井彦五郎
無実の罪をきせられそうになった主人公。お調子者の19才の男

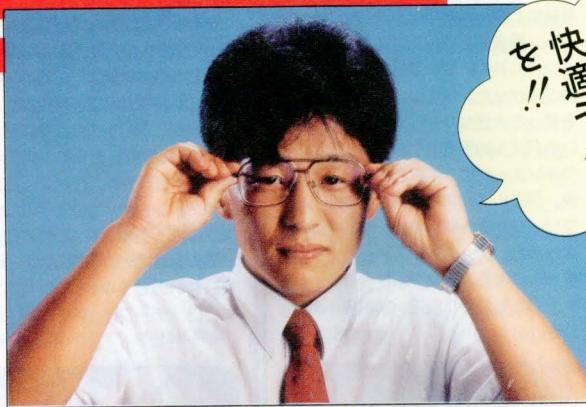
津波由香
ペンション大津波のオーナーの長女で被害者の恋人。20才

津波真美
由香の妹。医者になることを夢みる頭のいい娘である。13才

津波真悟
ペンション大津波のオーナー。頑固で頼れるおじさん。48才

熊谷かつみ
由香の大学の先輩。グラマーな美人タイプの女子大生。22才

松本ゆう子
由香の大学の後輩。ちょっとアーパーな感じの子だが。18才

西岡達也
由香の先輩。暗くて影が薄くて口数が少ない情ない男。22才

帷英治
海で彦五郎のシャツを握って死んでいた事件の被害者。23才

石塚恵美里
スポーツウーマン。瑞乃とは百合の関係というう わさ。21才

佐々木瑞乃(みずの)
由香のおさななじみ。おとなしくて印象の薄いタイプ。20才

味沢川力造
オーナーの、死んだ奥さんの兄。警察官で事件の担当。？才

早苗
事件当時、彦五郎といっしょにいた女の子である。？才

FFB ファン ファン ボックス

Mファンも4周年をとおり越して、また新たな気持ちでいっぱいだ。このコーナーもすこし模様替えをしたし、もっといろんな情報を掘りさげていきたい。そんなところで、今月は新しいタケルに注目！

MUSIC

※このコーナーのみ税込価格です。

初夏のにおいを感じて新譜ぞくぞく 最新GM情報

4/21 G.S.M. 1500シリーズ

①ルナーク&ガンフロンティア／タイトー⇒前者は、ライオンやゾウなどの命をうばう悪党をつぎつぎに倒していくという、心あたたまる(?)新作アクション。曲は、はしばしがサイバーパンクしていて、好きな人にはこたえられないはず。後者は、1月発売のスタンダードな縦スクロール・シューティング。サウンドもきっちりしていて、パーカッションだけ目立つような流行路線を一蹴している。オリジナル音をマルチレコーディングする「ZUNTATA MIX」の採用によって、迫力のあるサウンドを実現した。

②エドワードランディ&スーパーバーガータイム／データイースト⇒前者は、冒険また冒険の派手なアクション・ゲーム。緊張感を盛り上げるためか、ティンパニ系の低音の効いたサイケ調の曲が多かった。後者は、小さなコックを操って大きなハンバーガーを作るというパズル的要素をもつアクション。ウィンナーやピクルスのキャラが、愉快。ダブルベースのソロなんかもある。フリージャズっぽいアレンジがかっこよかった。データイースト・サウンドチームによるアレンジも2曲収録。

※①②ともCD1500円。解説書＋楽譜つき。（ポニー）

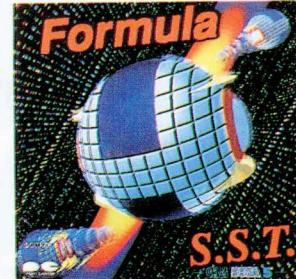
3/25 ゴルビーのパイプライン大作戦

東京ーモスクワ間をパイプラインでつなぐという、ファミコン／MSX版のパズル・アクションのアルバム化。このゲームは、ファンダムに掲載された『水道管II』のリニューアル。音楽は、舞台設定をふまえて、ロシア民謡やロシアの作曲家の作品を原曲にしている。たとえば、『トロイカ』、ムソルグスキー『展覧会の絵』、チャイコフスキー『白鳥の湖』という感じ。アルバムの半分以上はアレンジで、曲調はハウスミックスが多かった。オリジナルの音源はファミコンなので、MSXユーザーは重複しないのでラッキー。

※CD、テープ2500円。

（徳間ジャパン）

4/12 改造町人シュビビンマン1＋2

地球を守るために、むりやりシュビビンマンに改造されてしまった男女が活躍する、NCSのコミカル・アクション(PCエンジン)のアルバム化。全34曲で、うち4曲はアレンジ。アレンジは4曲とも、フュージョン・バンドの体裁で統一されている。全体にライブ録音的な音の拡がりが感じられた。ひょっとしたら、バンド一発録りだったのかもしれない。パーカッションは基本的なドラム・セット1台で、シンセが全面的にこれをサポート。メロディ部はエレキの担当が多かった。フュージョン独特のさわやかさが光る、満足度の高いアレンジだった。

※CD2500円。（東芝EMI）

4/21 Formula

5月頭の東京と大阪のコンサートを前に、S.S.T.のニュー・アルバムが発売される。今回は、「R-360」「ラッドモービル」などの最新体感ゲームと、『シャイニング&ザ・ダクネス』『F1コンストラクター』などのメガドライブ版ゲームで構成される2枚組。アレンジは、1曲のみカシオペアの野呂一生氏が参加。ほかはS.S.T.自身がこなしている。注目は『シャドーブレイン』で話題をさらった、ヴァーチャル・オーディオ・システムを使用した曲が1曲あること。アレンジ5ゲーム、オリジナル5ゲームの、のべ10ゲームを収録。

※CD2枚組3500円。（ポニー）

4/21 ミスティ・ブルー

Mファンを長期講読している人はわかるはずだが、この「ミスティ・ブルー」の情報は一昨年の10月号から載せていた。ほんとうに待ちに待ったという感じだ。アルバムは、『ミスティ・ブルー』のオリジナルと、話題のスーパーファミコンのゲーム『アクトレイザー』の二部構成。両ゲームとも、作曲者の古代祐三氏が、習作(仮曲)の開発に使用したサウンドボードIIを音源に収録されている。音源の性質からして、オリジナル・サウンド風アレンジとでもいうべき、めずらしいものになっていると想像できる。さらに、アクトレイザーの未使用曲を2曲追加収録している。

※CD2000円。（アルファ）

アンケートハガキより

●妹／私には14年も離れた妹がいる。1歳過ぎの妹とともに「ひらけポンキッキ」「おかあさんといっしょ」を見ることが私の生きがいだ。（大阪・田村健作）⇒性欲あふれんばかりの年頃ではないか。危険すぎる。おしめをとりかえる口実で女体の研究などしないことを祈るが、その手の番組といえば、やけに腹に力をこめてハキハキと話す人たちが歌い踊るアレだな。彼らに果たして性欲はあるのか。それを考えながらついいつも不純な心で見てしまうぞ。（バ）

3/25 KOEIサウンドウェア スペシャルサンプラー

販売している11タイトルの光栄CDのなかから、それぞれ数曲を選び収録したベスト・アルバム。広く光栄の音楽を楽しんでほしい、という担当者の言葉どおり、価格もグッとおさえられて1500円。まさに、光栄サウンドの入門編としては最適のCDといえる。全18曲、独特なクラシカル・サウンドを十分に楽しめるだろう。作曲家の宮川泰氏や、カシオペアのキーボーディストである向谷実氏など、有名どころの起用もみのがせない。収録は「信長の野望(全・国・版/戦国群雄伝/武将風雲録)」など、計12ゲーム。
※CD1500円。
(発売：光栄/販売：ポリドール)

4/5 ソリッドスネーク

当初の情報では、アーケード版の『ソリッドスネーク』ということで色めきたったが、結局たんなる情報ミス。やはり昨年夏にMファンの誌面をにぎわしたあの『ソリッドスネーク』のアルバムだった。内容的には、オリジナル・サントラ版ということで、MSXユーザーにとっては魅力がうすいかもしれない。でも、完全収録、スタッフ座談会と楽譜を掲載したブックレットつき。初回はオリジナルステッカーつきで、1500円という価格を考えると損な買い物ではない。また、ゲームのBGMとしては場面ごとのフェードアウトやフェードインが細かいなど評価は高い。
※CD1500円。(キング)

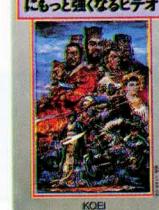
4/12 ヴァリスIII

迫力のあるグラフィックで注目を浴びた『ヴァリスIII』(PCエンジン・CD-ROM²)のアルバム化。しかも、これはゲーム・ミュージック史上初のCD+G。CD+Gとは、ROM²やFM-TOWNS対応のグラフィック・データの入ったCDのことだ(ROM²では、バージョン2.0以降のシステム・カードに対応)。アルバムは、オリジナル12曲に新曲5曲をくわえた構成。CD-ROMなのでオリジナルも自然音だ。アレンジ曲は、ピアノやオーケストレーションといった具合に、よりクラシカルなサウンド作りがなされている。演奏は、地蔵倶楽部。
※CD+G2800円。(東芝EMI)

4/12 チェイスH.Q. & S.C.I.

逃走車を追ってカーチェイスを繰り広げる、エキサイティングなゲームのカップリング・アルバム。2つのゲームは、もともと体感アーケードだが、このアルバムはPCエンジン移植版をモチーフに制作されている。とはいえ、曲自体はアーケードと同じく、元ゴダイゴのギタリスト浅野孝已氏作曲のもの。耳に残るメロディとノリのよいサウンドで、熱烈なファンをつかんだ名曲ぞろいだ。全36曲中、アレンジは10曲。試聴の機会には恵まれなかったが、アレンジも手がけた浅野氏筆のライナーによれば、ギター以外はすべてコンピュータによる演奏とのこと。
※CD2500円。(東芝EMI)

4/25 Beep! メガドライブ・セレクション〜完全保存盤〜

ゲーム雑誌の『Beep/メガドライブ』の開催したメガドライブ・アカデミー賞において、90年度最優秀音楽部門の賞を受けた作品をセレクトしたアルバム。収録は、『ザ・スーパー忍』『ヴァーミリオン』『ファンタシースターIII』『スーパーモナコGP』『アフターバーナーII』『ゴールデンアックス』『重装機兵レイノス』『コラムス』『TATSUJIN』の計9タイトル。すべて、オリジナル・サウンドで収録。しかし、よくもこれだけセガ作品がそろったものだ。ここまで一方的だとつまらないので、来年はサード・パーティにがんばってほしい。
※CD2400円。(ポリスター)

3/25 三国志IIにもっと強くなるビデオ 信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオ

光栄から、「もっと強くなるビデオ」という新シリーズがスタートされた。これは、光栄のシミュレーション・ゲームをいろいろな角度から楽しんじゃおうという性格のビデオ。で、その第1弾が下記の2作品だ。
①三国志IIにもっと強くなるビデオ⇨このビデオのメインキャスターは、小説家としても活躍中のクリエイター、いとう・せいこう氏。ゲームを独自の視点で分析・解説している。内容としては、現在発売されているすべての機種のグラフィックを比較したり、マンガ家の寺沢武一氏ほかのインタビューという感じ。もちろん攻略あり。
②信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオ⇨このビデオのメインキャスターは、自分のパソ通ボードを全国に10以上開いているという、パソコン・アイドルの木原美智子ちゃん。内容は、第1作『信長の野望』から武将風雲録にいたるまでの歴史、マンガ家の矢野健太郎氏ほかのインタビュー、実際にあった合戦のシミュレート、などなど。こちらも、攻略あり。
※①②とも、VHS45分カラーステレオHi-Fi5129円。(光栄)

1
2
4/21 TVゲームの歴史〈ナムコ編〉VOL.1&2

第1弾のタイトー編につづき、TVゲームの史上に残る過去の名作をセレクトしたビデオ、「TVゲームの歴史」が発売される。今回は、多くの人を魅了したナムコ作品を集めたもので、2タイトル同時発売。当時のナムコ作品は、グラフィックはもちろん、曲作りに対する評価がとても高かった。ビデオとはいえ、そのサウンドも保証つきだ。それにしても、なつかしい。
①VOL.1⇨1本目は、まさにナムコ作品スタートの年、1978年から1982年前半までの12作品を収録。作品は、『ギャラクシアン』『パックマン』『ラリーX』『ボスコニアン』『ギャラガ』『タンクバタリアン』ほか。
②VOL.2⇨2本目は、1982年後半から1984年までの13作品を収録。作品は、『ディグダグ』『ゼビウス』『マッピー』『リブルラブル』『ドルアーガの塔』『ドラゴンバスター』など。以上のライン・アップを見てもわかるとおり、この年はナムコの黄金期といってもまったく過言ではない。
※①②とも、VHS30分カラーモノラルHi-Fi3800円。(ポニー)

1
2
こどもハガキ相談室

和歌山県海南市の大澤和孝くん・16歳のご相談です。●ディスクドライブで読み終わった後にも、まだウィンウィンと鳴っているときにディスクを出してもよいのでしょうか。ボクのまわりの友だちはみんな悩んでいます。⇨ランプがついて読んでいるときは、レコードにレコード針がふれているように、ディスクにヘッドが接触している状態なので、絶対に出してはいけません。でも、ご指摘の状態のときは、ヘッドがディスクから離れてモーターが惰性で音を出しているだけなので、ディスクを出してもさしつかえありません。ご心配なく。

アンケートハガキより

●ポッコン/3月号のポッコンを長時間やりすぎ、医者にかかっているのは私です。稲田大介を孫の代まで恨んでやる。(広島・三ツ井和彦)/おはこんのポッコンをやって筋を傷めました。(青森・篠崎隆史)/受験生のクセにポッコンができず貴重な時間を2時間も費やしてしまった! 責任をとってくれ。(新潟・小坂佳司)/どうしてもポッコンができません。マスターしたいので教えてください。(愛媛・井上裕司)⇨逆恨みとはまさにコレのことだ。(バ)

こども ハガキ 相談室

福岡県大野城市の福間剛くん・13歳のご相談です。●質問だけど、FMパック対応のゲームをFMパックのない本体でできますか。⇩ご質問の内容は、FM音源対応のゲームを、FM音源の内蔵されていないMSXで遊べるかどうかだということだと思いますが、音あてクイズのようなFM音源に頼ったものはムリだと思いますが、いま市販されているもののなかで考えると、問題はありません。それはほとんどゲームのBGMにのみ使用されているからです。そしてだいたいMSXが本来もっているPSGにもBGMは対応しているので、まったく問題ありません。ただし、『エメラルド・ドラゴン』はFM音源だけなので、ないと何も音がしません。

各社新譜情報

★キングレコード

<4月21日>……●初恋の通り雨⇨ミス・リリアこと杉本理恵ちゃんの初シングル。CDシングル 900円。

<5月5日>……●コナミ・ゲームミュージック・コレクションVol.3⇨『パンクショット』(アーケード)ほか2作品を収録予定。CD2800円。

<5月21日>……●イース・ドラマチックコンサート⇨OVA「イース」の4～7巻のBGM集。CD3000円。●ラグランジュ・ポイント(コナミ)⇨新作ファミコン・ゲームのCD化。CD2500円。●OVAイース第5巻「メサの章」⇨イースのOVA最新巻。30分4500円。

<6月5日>……●でたな! ツインビー⇨コナミの新作シューティングのアルバム化。詳細未定。●ミュージック・フロム・ダイナソア⇨日本ファルコム新作RPGのオリジナル・サウンド・アルバム。CD3000円。

<6月21日>……●プレ・プリマII⇨日本ファルコムのGMをニューエイジ風にアレンジ。アレンジャーは藤澤道雄氏を予定。今回は春をイメージして制作。●OVAイース第6巻「ジェンマの章」⇨イースのOVA最新巻。30分4500円。●杉本理恵2nd⇨ミス・リリアこと杉本理恵ちゃんのセカンド・アルバム。詳細未定。

<7月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンI(日本ファルコム)⇨2枚組フルアレンジ・アルバム第1弾。CD3800円。●OVAイース第7巻「ファクトの章」⇨イースのOVA。30分4500円。

<8月21日>……●J.D.K.BAND 2nd⇨日本ファルコム専属バンドのソロ・アルバム第2弾。

<9月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンII(日本ファルコム)⇨2枚組フルアレンジ・アルバム第2弾。CD3800円。

<11月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII(日本ファルコム)⇨2枚組フルアレンジ・アルバム第2弾。CD3800円。

──日本ファルコム作品のボーカルものCDを年内に発売する予定。

★ポニーキャニオン

<5月21日>……●ASOII(SNK)⇨NEO・GEOの新作シューティングのアルバム化。オリジナル完全収録+アレンジ1曲収録。CD1500円。●雷牙(テクモ)⇨新作アーケード・シューティングのアルバム化。CD1500円。●TVゲームの歴史～タイトー編～(LD)⇨先に発売になったビデオのVOL.1と2をLD1枚に一挙収録。60分4900円。

★ビクター音楽産業

<5月1日>……●ビデオ・ゲーム・グラフィティVOL.7⇨『スティールガンナー』『ドラゴンセイバー』など6ゲームを収録。オリジナル+アレンジ。CD2800円、テープ2350円。

★ポリスター

<4月25日>……●美少女ソフト・オリジナルカタログ(LD)⇨以前発売された同名のビデオ、VOL.1と2をLDに一挙収録。収録時間80分。

<7月25日>……●マージャンクエスト⇨タイトーの新作麻雀アーケードのアルバム化。CD2400円。

<9月25日>……●ドラゴン・ナイトII⇨エルフ美少女ソフトのCD2800円。

<9月25日>……●ドラゴン・ナイト(ビデオ)⇨エルフの美少女ソフトのOVA。収録時間45分。

★アポロン

<5月?日>……●(仮)ウィザードリィ(アスキー)⇨ゲームボーイ版の音楽集。アレンジ11曲とオリジナル・サウンド・メドレーを収録(約60分)。CD2600円、テープ2300円。

★アルファ

6月頃、古代祐三氏の作品を集めてアレンジしたCDをリリース。書き下ろし曲も収録予定。シンセサイザだけではなく生楽器も使用予定。

★徳間ジャパン

<5月25日>……●ブルーアルマナック⇨講談社総研の新作メガドライブRPGのアルバム化。CD、テープ2300円。

<発売日未定>……●大魔王ZARK伝説⇨J&UのPCエンジン版アクションRPG。オリジナルとアレンジを収録。作曲は中村泰士氏。

★メルダック

『忍者龍剣伝』と『双截龍(ダブルドラゴン)』のOVAを制作中。両者とも早ければ7月に発売。VHSカラーステレオHi-Fi45分もの。

NEW

ソフトの自動販売機が一新 NEW(ニュー) TAKERU(タケル)

『ファンダムライブラリー⑧』でおなじみだと思うけど、ソフトの自動販売機であるタケルの新しいバージョンが発表になった。細かいスペックなどは下の表にゆずるとして、おおまかな話をすると、①ソフトやマニュアルを受け取る時間が短くなった②5000円や1万円札が使えるようになった③ほしいソフトの検索が格段にわかりすくなった④設置台数がいままでの2倍以上の300台(来年の春までに順次設置)に増える⑤会員カード制度が導入される、というわけ。

これで、ずいぶん使いやすく身近になるね。いまでもタケルのみの販売、というソフトはあるけど、もっと増えるに違いない。そして、タケルではMSX以外にほかのパソコンやワープロのソフトも売っている。これも便利だ。今後のタケルの活躍に期待しよう。

★NEW TAKERUのあらまし

チェックポイント	内　容
大きさ	高さ1565ミリ×幅1220ミリ×奥行570ミリ
取り扱いメディア	5インチ(2D・2DD・2HD) 3.5インチ(2HD・2DD)
対応機種	PC-98(PC-286)・PC-88mkII/SR以降・X1/turbo・X68000・FM7/NEW7/77AV(FMTOWNSはFDのみ)・MSX1/2/2+/turboR・J3100の各シリーズ、各社パーソナルワープロ
メインCPU	386SX(32bit)
書きこみ時間	約70秒(3.5インチ2DDの場合)
プリンタ	レーザープリンタ
マニュアル印字時間	1枚あたり15秒
通信回線	INSネット64(64Kbps)
ツールなどについてくる本タイプのマニュアルの請求	IDカードを使用すれば自動発送。1～2日で到着。それ以外は郵送にてタケル事務局に請求。のち郵送のため従来どおり4～5日後の到着。

ソフトベンダー武尊 NEW TAKERUの全体像

書きこみ

ブランクディスクが出てきたら、ここのディスクドライブに自分で入れる。左が3.5インチ2DD/2HD、上が5インチ2HD、下が5インチ2D/2DD

会員カード挿入

前回購入したものなどもろもろが記録されるカードを入れる。会員だと特別価格の販売やマニュアルの瞬時発送などの得点あり。

入金口

100円、500円硬貨は上の投入口から。1000円、5000円、10000円はまん中の入口から1枚ずつ。おつりの硬貨は下の出口から。まえはお札は1000円だけだったのに、今回解消されて便利になった。

パッケージ出口

3.5インチのディスク3枚に1つ、CDケースの1まわり大きい紙製の箱が出てくる。従来は1枚に1箱だった。

ブランクディスク出口

まだ何も書きこまれていないブランクディスクの出口。3.5インチも5インチもペロッと舌を出すように出る。

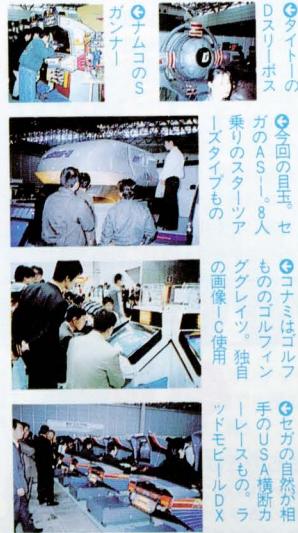
案内版

購入の手順の案内。まず機種を選び、ソフトのジャンル、発売時期(いつ以降から調べるか)を選択していく。該当するゲーム名がいくつも出るので、さらに選ぶとサンプル画面とかんたんな内容説明が出る。売れすじ情報の案内もあり。

マニュアル出口

1ソフトにつき最大10枚まで。レーザープリンタだから、速いし印字がきれいだ。ただし、ツールなどのぶ厚いマニュアルは直接タケル事務局へ郵送にて請求。

アンケートハガキより

●ゴキブリ/駅のホームで反対行きの電車がさわがしくなったので見ていたら、駅員さんが「2、3号車にゴキブリが多量発生しておりますので……」といいながら走っていた。乗っていた人はたいへんだったことだろう。(静岡・金敷巧)⇨それはまさしくヒッチコック映画。ゴキブリがおのれの意志で乗ったとしたら怖いけど。これもなにかの前兆とかいって、すぐノストラダムスとかにこじつけるのが一部の頭の悪い人の間ではやっているので気をつけよう。(バ)

SHOW
アーケードゲームの見本市　AOUショー

通称「AOUショー」、正式には「AOU1991アミューズメント・エキスポ」が2月26、27日に千葉の幕張メッセで開催された。このショーは遊園地の乗り物を始めとしてアミューズメント業界の見本市。だけど、ジェットコースターなんてものは会場に入らないから、おもにパネルの展示になる。だから、会場はどうしてもアーケードゲームの見本市のような状態だ。コナミやタイトー、ナムコなどがひしめいていた。セガをはじめ新しい体感ゲームを出展しているのが目だったが、そのわりにビデオゲームのほうは元気がなかったのが、ちょっと残念。

⊙タイトーのDスリーボス　⊙ナムコのSガンナー

⊙今回の目玉。セガのAS-1。8人乗りのスターツアーズタイプもの

⊙コナミはゴルフもののゴルフィングレイツ。独自の画像IC使用

⊙セガの自然が相手のUSA横断カーレースもの。ラッドモービルDX

⊙奥にタイトーのDスリーボスや遊アーツ、セガのAS-1が見える

NEW
やっと再発売決定！　FMパック

3月号のこのコーナーの欄外でお知らせした、FMパックをもう1回作るかもしれない話が、ついに実現した。数々の読者によるはげましもあって、早ければ、5月の中旬以降にショップの店頭にならぶ予定だ。ただ、まだ現在のところ部品の調達や、工場の日程のつごうを調整中なので、くわしいことはまた次号で報告したい。

また、今回の再発売ぶんは、以前のものと寸分変わらないものであることを念のためにいっておく。バージョンがあがったり、デザインが変わったり、ということはない。前回より少量の生産なので、価格をおさえるにはしかたのないことなのだ。

それはそうと、最近では『エメラルド・ドラゴン』がFM音源オンリーで、PSGに対応していなかったために、たくさんのユーザーが音なしでプレイした。こんなことなら、あのときFMパックを買っておくんだった、とずいぶん思ったに違いない。編集部には、FMパックの問い合わせが殺到する始末。このような人たちも、今回の再発売はめでたしめでたし！

⊙S-RAMつきFM音源カートリッジ。7800円

BOOK
シミュレーションの世界が広がる　光栄の本2冊

①三国志II武将ファイル／シブサワ・コウ著・光栄・1600円(税込)。

『三国志II』に登場する武将を1人ずつ細かく紹介した、ゲームの参考書。各武将のおいたちや、これまでのいきさつなどが書かれている。また、それぞれに野望、人徳、義理などの性格を、Mファンの89年9月号の付録でつけた、『信長の野望・戦国群雄伝』の国力グラフのように6角形のレーダーグラフにまとめて、性格のバランスが見やすくなっている。これで戦略をたてるのが、ずいぶんラクになるだろう。また、こいつは武力だけあって知力がないヤツだった、なんてことも一目でわかる。見ているだけでおもしろい。

②信長の野望・覇王の海上要塞／東郷隆著・光栄・1500円(税込)。

歴史を背景にしたシミュレーションの楽しみとは、もしこの武将がこのときこうしてなかったら、と仮定して実行できることだろう。Mファンの88年4月号から5か月連続で紹介した『輩名盛氏奮戦記』という『信長の野望・全国版』をもとにした小説も、そういうおもしろさがあった。それと同じ手法で本格的に小説化されたのがこの本なのだ。もし1578年に上杉謙信が上洛し、伊勢に逃れた信長が、あるイタリア人の手を借りて南蛮技術を結集した巨大海上要塞を築き、謙信を打倒すべく大鉄甲船団で乗り出したら……!?

⊙『三国志II』に登場する武将356名の各データやおいたちなどを1人ずつ紹介。ゲームの手引書に最適

⊙もしも上杉謙信が上洛して、信長が伊勢に逃れ、そこで南蛮技術による巨大な海上要塞を作ってはむかったら……？

NEW
ゲーセンでプレイする感覚に近づく　MENKURI（メンクリ）

家でもゲームセンターと同じように、マタの間にジョイスティックを固定してプレイしたいと思う。そこで、そういうわがままなユーザーのために、不思議なものが発売された。

名前はMENKURI。イスに、直接ジョイスティックが固定できる台がくっついたものだ。固定できるジョイスティックは、アスキースティック。ほかにX68000用のサイバースティックと、電波新聞社から出ているXE-1シリーズのもの。価格は7800円(税込)。販売は通信販売のみなので、直接問い合わせを。☎0256-33-6111アイアンクラフトまで。

⊙ジョイスティックを固定してゲームをプレイ

SHOW
イベントの報告前編 MSXフェスティバル　turboR TOUR

MSXのイベントも今回はちょっと趣向を変えたかたちで開催された。東京と大阪をのぞく各会場とも、約1週間の長い間ターボRが体験できるようにくふうされていた。その開催期間の休日に、いつものようにソフトハウスの人や編集部の人間がクイズ大会や、いろんなことを行った。1日中ステージのまえにはりついて、かんじんのターボRを見るひまがない、なんてことは今回はなかったと思う。みんな、ターボRは楽しんでもらえただろうか。そして、『ソーサリアン』を見てもらえただろうか。

というわけで、開催日のつごうで、今月は仙台のみを紹介。ひさしぶりに仙台におじゃました。やっぱり、ここはいつも熱心なユーザーが多い。そうそう、余談だがMファンの兄弟のファミマガの分室も仙台にあるのだ。

⊙仙台のユーザーはいつも熱心。ターボRやソーサリアンはお気にめしたかな？

こどもハガキ相談室

埼玉県入間市の西田純くん・17歳のご相談です。●私のHB-F1XDは、ときどきディスクが出なくなります。ピンセットでつまんで引き出せるのですが、編集部の機種ではこんなことはありますか。⇩よ〜くあります。やっぱりいちばん多いのは、なぜか同じXDです。しょっちゅう起こすうえに、ひどいときは斜めにディスクをくわえたままピクともしなくなったこともありました。ほんとうは扱う私たちが悪いのでしょうが、ようは広い机のうえで、特に右側には何にも置かないようにして、水平に優しくディスクを入れるようにすることしかありません。ほんとうなら、ディスクの差しこみ口は正面にあるほうが実情にあっていると思うのですが……。

アンケートハガキより

●クラゲと犬の水死体／みなさんはクラゲをふみつぶしたり、にぎりつぶしたりしたことがありますか。私は中1の夏、泳いでいてにぎりつぶし、歩いていてふみつぶしました。あの感触はまだおぼえています。(兵庫・増田憲治)⇨友だちの弟は足の小指と薬指のあいだにカビがはえていた。どうだ。泳いでいて犬の水死体に出会ったことがあるのはわたしだ。いつもイジメていたヤツの父親がヤクザだったのを知った瞬間も血が引いたぞ。(バ)

PRESENT 読者プレゼント連続企画 さあ応募しなさい〜4周年+50号記念編〜

先月号で4周年、そして今月号で50号。まさかこんな時期がくるとは思ってもみなかった。つい最近のことのように思うけど、編集部も何回か引っ越ししたし、本のデザインから何からずいぶん変わった。雑誌ってやっぱり生きているのでしょうかねえ。

さて、そうこういっていてもしかたがないので、プレゼントの紹介をしよう。今回のプレゼントの目玉は、やっぱり50号記念のテレホンカードが500名の人に当たる、ということ。これはかなり確率が高い。応募して損はないのではないだろうか。それに、魅惑のA1STことターボR。松下さんのご厚意で、1年間モニターとして貸し出しをする。1年といえば、5周年のプレゼントをやっている頃だ。思ったより長い期間。かなり魅力的だ。

そこで、今月も応募方法について説明しておこう。先月号を持ってない人には、とくに注意してもらいたいのだけど、このプレゼント企画は3か月連続のつづきもの。でも、AとBをのぞいてすべてしめ切りは発売月の末日。つまり4月31日(消印有効)だ。ただし、応募券のほうは、そのまま残しておいて来月使うことも可能だ。だから、今月ほしいものがなければ来月にとっておいてもかまわない。計画をたてて使ってほしい。

では、くわしい応募の方法は下に書いてあるので、そちらをよく読んで応募してほしい。今年もハガキの山に編集部がうまって、担当者が悲鳴をあげるほどになることを期待して、待っているぞ。ターボRが誰の家に1年間出張にいくか、楽しみだ。もしかしたらキミのところかも……なんてね。それでは、よろしく!

11 ハイドライド・II

2名

T&Eソフト

アクションRPGの草分け。レトロでなかなかいいでしょ。MSX1のROM版とは貴重。

12 ドラゴン・ナイト

5名

エルフ

とらわれの身の女の子たちを助けに行く超人気美少女RPG。MSX2のディスク版。

13 ピーチアップ3号

5名

もものきはうす

美少女もののプチゲームがつまったディスクマガジン。スゴロクほか。MSX2のディスク版。

14 パナアミューズメントカートリッジ

5名

パナソフトセンター

ゲームの途中経過をセーブできるS-RAMカートリッジ。いくつあってもいい。MSX1。

15 『魔導物語』特製サンプルカセット

5名

コンパイル

ディスクステーションの22号に入っていたシングルCDの試聴用テープ。雑誌社のみに配付されたコレクターズアイテム。

16 『フォクシー』特製テレカ

5名

エルフ

洗脳されちゃってた美少女を救い出す、ウォーシミュレーションソフトの特製テレカ。

17 ナムコ特製巾着

10名

ナムコ

ナムコにしてはシブイ感じ。たばこ1箱が入る大きさ。皮っぽい手ざわりがいい。

A MSX・FAN50号特製テレカ

徳間書店

500名

抜け子と穴子の2人がかわいい特製の50号記念テレカなのだ。どうしてもほしいという読者に感謝の気持ちをこめてあげちゃうぞ。このテレカの応募のしめ切りはちょい先の6月30日。

18 『ウィザードリィ』特製バッジ

10名

アスキー

ウィザードリィを語らずして世のRPGを語るなかれ、というべきRPGの元祖のバッジ。ひかえめだがそこが奥ゆかしい。

19 『イース』ペンセット

3名

日本ファルコム

カバンにしまっておくのにぴったりのペンセット。シャープペンと、赤と黒のボールペンの3本。大事に使ってほしい。

20 ファルコムバッジ&キーホルダー

3名

日本ファルコム

日本ファルコムのきれいなロゴをあしらったキーホルダーとバッジ。ファルコムファンなら、さりげなく使いたいアイテムだ。

正しい応募の仕方

今回のプレゼントも、昨年と同じ3か月連続企画。今月はそのまん中の月。応募の方法は変わっていて、応募券はどの月でも使える。つまり、今月のプレゼントのなかでほしいものがなかったら、また来月使えるわけだ。しめ切りはここに載っている11〜20番のプレゼントが4月31日(消印有効)。AとBについては3か月とおして6月30日(消印有効)。当選者の発表は4〜6月号とも7月8日発売の8月号。ただし、BのMファン50号記念のテレカのみ発送をもって発表とします。それでは以下のきまりを読んで、官製ハガキに応募券を1枚はって送ってほしい。

応募方法
①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書くこと)
②名前・郵便番号・住所・電話番号(都道府県とふりがなも)
③所有機種(MSX1・2・2+・ターボRかも書く)
④年令と学年(職業)
⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

送り先
東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部
4周年係

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

B FS-A1ST

これのみモニター扱いです

1名

松下電器

1年間貸し出すモニター扱いなので、試し終わったら感想文を書くのが条件。これも50号テレカと同じにしめ切りがちょっと遅くて6月30日。

プレゼント係より

4月号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」は、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号何ページ発表の何の件かを書きそえてハガキでプレゼント係までご連絡ください。

創刊4周年&50号記念 読者プレゼント 応募券 この応募券は4月号〜6月号まで使えます。

創刊4周年&50号記念 読者プレゼント 応募券 この応募券は4月号〜6月号まで使えます。

アンケートハガキより

●またまたJRですみません/先日、秋葉原の改札のまえは黒山の人だかりで、この人たちはいったいなにしているんだろうと思ったら、なんといっせいに止まってしまった自動改札機のために中に入れないのであった。自動改札機の設置に絶対反対!(千葉・原剛)⇒さてはせっかく「E電」と名付けたのに今ではだれもが忘れてしまっているのがくやしい小林亜星の仲間だな。または汐留で大きな顔をしすぎてつぶれたPAXの社長の息子だろうか。(パ)

おはなしこんにちわっ

●ひさしぶり。みなさん、出来杉秀才説の件で「やっぱりオタクにはなりたくない」と思わせる返事ありがとう。同名の人になかよくしようといわれても困るのだがスーパーマリオデスクCMのマリオがなぜパンダになりたがるのかが疑問だ。（東京・菅原竜治）

高校に受かった菅原おめでとう。菅原のハガキが来るのと、若人あきらの記憶がもどるのとどっちが早いか気になったが合格が狂言でないことを祈る。

●みんないい年してドラえもんの登場人物の名前ぐらいでさわぐな。（三重・小森正道）

ドラえもん大疑問も今のところ22ほど集まった。あと27ネタで藤子不二雄AとFに真実を聞きに行くかもしれないので早く送るように。かもしれないというところが真実味がなくてよいぞ。

●NHKの深夜番組「キム・ホイの中国料理をつくろう」が終わりました。けっこう勉強になったので残念です。残るはサンテレビ「うたえ！ オンチッチ」だけです。ゲストはやっぱり小柳ルミ子です。（兵庫・山岡洋二郎）

そのむかし、テレビ東京でやっていた、「おいろけ寄席」とか「計画産児」とか「ちびっ子何でもやりまショー」などの“わかりやすい不可解さ”よりもっと深い。なんだオンチッチとは……。

●私のおじいさんは、私がMSXをやっているとめずらしそうにながめていました。そして時計を見ると6時だったので「もう6時か」といったら、おじいさんの顔色が変わりました。「もう6時か」が「もうろくじじい」に聞こえたらしい。（福岡・田中喜和）

年寄りと暮らすのはたいへんだ。ちょっと空が曇っていようものなら朝はかさ持ってけを100万回くらいいうぞ。

●かべにみみあり障子にメアリー（埼玉・元祖MSXの使者）

そのむかし、駅の伝言板に「おしんのしんはタイガー・ジェット・シンのしん」と書いてあった。悔しいが笑ったぞ。

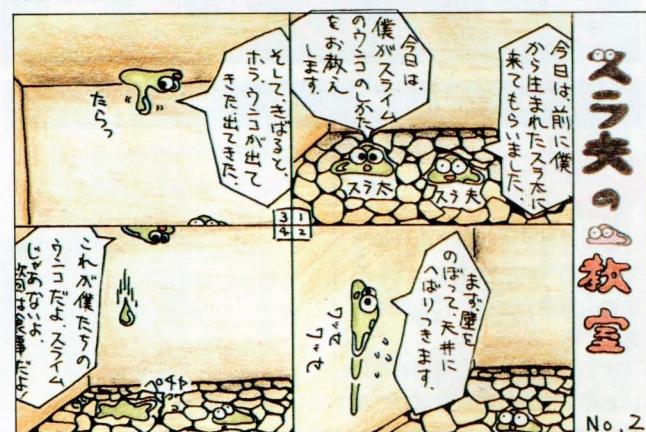
●サザエさんのそばにはタイ子さんの声をした「奥さん」というやつがたくさんいる。（東京・柴田健志）

アニメで大勢の人が出ているシーンではかならずおなじ顔が何人もいるが、おなじ顔といえばまるでわたしと安田成美ではないか。あるいは鈴木保奈美くらいかもしれない。いっているだけだ。がまんしろ。

●近鉄電車の定期のウラには「キセルしたら何倍の金をとる」という内容のオドシ文が書いてある。（奈良・奈良の三冠王）

さすが関西だ。まるでそれは「お馬さんを見に行こう」と子供の心をゆさぶっておいて、動物園かと思って喜んでいるわたしを競馬場に連れて行った父のようなものだ。

●先日、親にターボRを買ってもいいかと相談しました。すると父はとつぜん大喜びして、「父さんにも運転させろよ」といった。そうです。父はターボRのことを車だと思っていたのです。（北海道・萬谷一美）

だが、うちの母は「お母さん」と呼ぶと「なにかようか九日十日（ここのかとおか）」などという死んでほしいようなことを平気でいう女だ。上には上がいる。安心しろ。

●友人は国語のテストの「この漢字を読みなさい」の答えに「読みました」と書いて出したら、先生に「聞こえませんでした」と書かれた答案が帰ってきたそうだ。（埼玉・佐藤慎史）

「いまを生きる」のようなイキな先生じゃないか。テレカをさしあげるぞ。

●みんなでバボと編集長の、どっちが顔がいいか性格がいいか寝ぞうがいいか口がくさいか悪党なのか話し合ってます。（秋田・柴田大介）

そんな編集長が顔も性格も寝ぞうも根性も悪くて口もくさくておまけにケチだと、仕事をもらっている身のわたしにいえというのか。そうか何度でもいってやる。うそですごめんなさい。来月もお仕事くださいね。

ではきっとまた来月。

香川・梶原浩司⇨つい載せてしまったスライム教室第2弾。うまく細胞分裂と差別化したようだが、ウンコの成分が気になる。大胆不敵に第3弾を予告してきたが、柳の下にそうそうドジョウがいると思うなよ（ノミヤマ）

BABO'S わたしにきくか!?

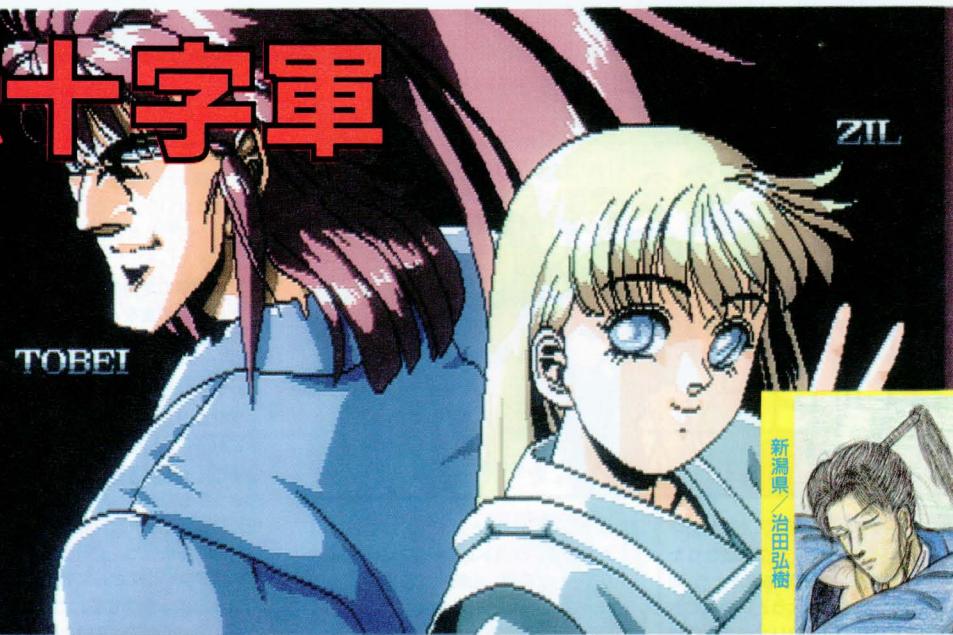
Q 5月の連休に1歳半になる娘を連れて青森のおじいちゃんの家に遊びに行く予定ですが、娘とは初対面なので、45歳の若きおじいちゃんに喜ばれそうな娘にもできる芸はありませんか？（岡山・佐々木昌江）

A 1歳半というとまだあからさまに背が低いころではないか。とすると、だれかの真似をするとすれば、それはまさしく白木みのるしかいない。その場合、母のあなたは馬のお面をつけて藤田まこと。しかし猿の次郎くんや、ヒゲをつけてアラブ人、ちょっと熱い思いをしてもらってコンスタンチンくん、髪の毛を耳から上に持ってって江畑謙介、顔を針でプチプチ刺してケーシー高峰、「ひばりちゃん、さようなら」と号泣させて雪村いずみ、髪をパンチにしてエマニエル坊や、なで肩にして鼻の下を伸ばして岡本信人、顔面殴打して唇がはれあがったら中田カウス、マッシュルームカットにして田中星児、目と目のあいだをつかんで中井貴一など、おじいちゃん激怒しそうなネタはあります。

岐阜・田中将司⇨楳図かずおのようなリンゴもさることながら、「自由」の文字入りの60年代ふうねーちゃん（もしくはにーちゃん）は何者だ。みょーに無気力なとーちゃんは味があるぞ。田中の家庭をほーふつとさせる（ノミヤマ）

アンケートハガキより

●マッチ箱／人間を満員電車なみにつめると、なんと淡路島の広さに世界の人口が入ってしまうと聞いて、人間の小ささをしみじみと感じた僕は、さらに人間の分子と分子のあいだに分子をつめるとマッチ箱のなかに世界の人口が入ってしまうということを聞き、その夜は眠れなくなってしまった。（千葉・大塚裕之）⇨そんなときは春日三球に聞いてみようなどというおもしろくない冗談はさておきマッチ箱に入るなら入れてやりたいヤツはたくさんいるぞ。（バ）

今月のプレゼント

残念ながら今月はゲームプレゼントなし。テレカは柏木孝仁、八百坂芯一、小原玲、占部剛正、のり子の野望全国版とイラストの採用者全員に。

ゲーム十字軍

CONTENTS

ゲームのぞき穴

ランペルール

踊り踊ればラクラク忠誠度がぐ〜んとアップ

だまされたと思って指令官コマンドの「休養」を選ぶ。ごくたまに、舞踏会が開かれることがある。

すると、自分の任意の都市にいる配下の軍人の忠誠度が一部をのぞいてぐ〜んとあがる。

いちいち金をあたえて1回1回忠誠度をあげるより、こっちのほうが金もかからなくていいんじゃないかな。

（大阪府／柏木孝仁・13歳）

☆今まで無用のコマンドと思われていた「休養」のコマンドに、こんな秘密がかくされていたとは。う〜む、やるな光栄。

そういえば、ジョセフィーヌが「舞踏会を開きましょう」って陳情してくるもんな。

↑指令官コマンドの場面で、なにもしないで「休養」を選ぶと

↑なんと舞踏会が開かれるのであった。さあ踊れや皆の衆、フィーバーフィーバー！

聖戦士ダンバイン

隠しグラフィックを見つけてしまったのだ！

本来ならば、ゲームを始めるときディスク1から立ちあげるべきなんだろうけど、ほかのディスクから立ちあげてみようか。なんと、3つの違った画面を見ることができるのだ。

まず、ファミリーソフトのプログラマーから、楽しい話が。

つぎに、ゲームのなかでは1枚しか使われていない自然画を、何枚か見ることができる。ただし、2＋以降の機種じゃないと表示されないから注意。

そして最後に、ボツになったビジュアルシーンがまるまる楽しめてしまうのだ。

どのディスクなのかは、自分で調べてほしいもんだ。

（東京都／八百板芯一・13歳）

↑これはかなり気合の入ったビジュアルシーンじゃないでしょうか？

↑開発秘話なども、ちらっと書いてあったりして、なかなかおもしろいぞ

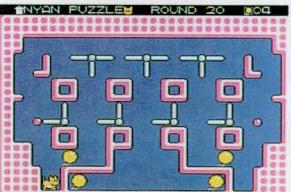
↑なぜ、ゲームのなかで使われなかったのだろうか。不思議な自然画なのだ

アランダー（DS 20号）

友達との仲が悪くなるかもしれない危ない技

A君とB君は2人でディスクステーション20号の『アランダー』を遊んでいました。A君はB君のやることが気に入りませんでした。なぜかB君は敵へつっこんで自滅ばかりしているのです。文句をいってやろうと思った瞬間、全滅したはずのB君のキャラが画面の右隅に出現しました。不審に思ったA君はB君のやることを見ていました。B君はゲームオーバーになるとジョイスティックのAボタンとBボタンを同時に押すと……A君の残り数が1つ減るかわりにB君のキャラが復活するではありませんか！

（福島県／小原玲・17歳）

↑このあとA君とB君はしばらく口をきききませんでした

にゃんぴ

いきなりラウンド20から遊べてしまうウル技

①タイトルにする。②ゲームスタートを選ぶ。③ユーザーデータを選んで、ラウンド20にする。④ねこを選んで、ゲームが始まったらすぐに、〔STOP〕を押して、タイトルに戻す。⑤そして、ふつうにスタートすると……。⑥ラウンド20から始めることができるのでした。

（東京都／占部剛正・?歳）

☆この技はラウンド20までのどのラウンドからでもスタートすることができます。ただし、一度でもラウンド20よりも下のラウンドからスタートさせてしまうとまたラウンド20を選ぼうとしてもできませんのでご注意ください。

↑これがラウンド20の画面だ。そんなに難しくはないと思うが……

プレゼントに新製品加わる！

ゲーム十字軍のプレゼント・ラインアップに新しくペンセットが加わったのだ。シャープペン、ボールペン、ラインマーカー（黄）、水性ペン（赤）、水性ペン（青）の5本がセットになってTIM特製ケースに入っているぞ。このペンケースにはMファンのロゴマークはもちろん、ファミリーコンピュータマガジン、メガドライブファン、PCエンジンファン、テクノポリスなどTIMの各コンピュータ誌のロゴマークがバッチリ、プリントされて超カッコイイぞ。ちなみに十字軍ではテレカの上、ゲームの下という扱いになる予定。なによりもポケットに入るサイズというのがうれしい。いままで、象が踏んでも壊れない筆箱を持ち歩いていて恥ずかしかったキミも安心だ。

←初のプレゼントは大航海時代・酒場女コンテストの5名にあげちゃうぞ

第4回激ペナ大会選抜方式決まる！

あの～、予選の方式で悩んでるそうですが、ぼくの案はどうでしょ？　それは、チームカラー別に戦うのです。いちばん多いチームカラーからは4チーム、2番目からは3チーム、3番目からは2チーム選び、残りのチームカラーからは1チーム……そうすれば、4（いちばん多いチーム）＋3（2番目）＋2（3番目）＋23（そのほか）＝32チームでまともな決勝トーナメントが組める。

これなら、都道府県に関わらず自分の意志で決めたチームカラーだから平等！

おまけに運があって自分の出したチームカラー（たとえばP）にだれも応募してなければ即、決勝進出！　なんてこともあって、とっても楽しいと思います。（滋賀県／のり子の野望全国版・16歳）

☆このチームカラー選抜方式という案は福島県の黒田守くん、宮城県の三上琢也くんからも提案されていた案なのだ。早速、応募用紙からチームカラーを抜き出してみたのが〈表2〉だ。〈表1〉は第2回大会より抜すいした。〈表2〉は好きなカラーを選んだためだろうか、2、3色に集中している。特に、「M」と「C」は人気が高く、ついで「K」と「D」といったところが目立つ。どうやら、3色、4色に集中するようだ。4色なら彼の案でうまくいきそうだ。ということで、チームカラー選抜方式に決定！

新コーナー　タイトル未定

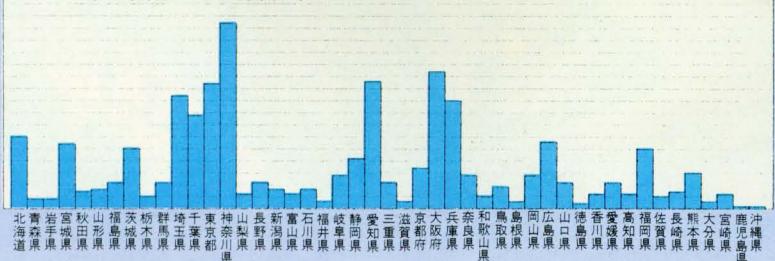
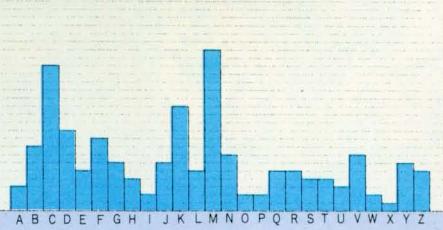
似て非なるもの　●よみうりしんぶん→よみうりりんぶん／あさひしんぶん→あさしひんぶん／さんだる→さんざる／おもしろい→おしもろい／コレステロール→コテステロール／ミートソース→ミーソトース／ミニコンポ→ニミポンコ／電話ボックス→電ボ話ックス／ジョージルーカス→ジョールジーカス／マイクタイソン→タイクマイソン→大麻食イ損／ピンクレディー→ピンレクディー／さんしゃぼんたい→さんぼしゃんたい／テレホンカード（くれ！）→テレカンホード／イトーヨーカドー→イヨートーカドー／ジェイアール→ジャイエール／ゲラッパファンキーアイガッチャグッゴッシェケナFLOWER→つづく。

つぎは『ファンタジーⅣ』の空想科学読本→

新コーナー タイトル未定

似て非なるもの(つづき) ゲラッパなんとかかんとかほにゃららFLOWER／PTA→林やペー／スーパータイム→スーターパイム／すげーだろー→すだーげろー／カップル→タックル／みずぶくれ→ゲームくれ／おんこちしん→おんちこしん。(神奈川県／竹内聡・15歳)●天地を喰らう→ウンチを喰らう／千里の道も一歩から→三途の川も一歩から／まじかるタルるートくん→恥かくタコ坊主くん／サークII→採掘／バボ→ダボ。最後のは「似ていて同じもの」です。(兵庫県／本部剛・?歳)●インディ・ジョーンズ→ジョンディー・イーンズ／リバーシブル→リバーヒル／ヨークタウン→ヨークごっくん(愛知県／みたけののやま・14歳)

空想科学読本 ファンタジーⅣ ギルド訪問記

編集部のてじなしは戦士ガンソウルの案内で、ファンタジーⅣの世界のギルドを訪れた。今回はそのレポートだ。はてさて、どうなりますやら。

勇者をそだてる組織の内幕にせまる!

てじなし(以下て)：ガンソウルさん。今日はおいそがしいところどうもありがとうございます。
ガンソウル(以下ガ)：いやいやどういたしまして。
て：まずおうかがいしますけれども、そもそもギルドというのはどういった組織なのでしょうか。
ガ：えー、このスカンドール島(ファンタジーⅣの舞台)には、昔からさまざまな野獣や魔物、あるいは凶悪な賊たちがおりまして、それらから、一般の人々を守るために、戦士や魔法使いを集めて組織化する必要があったわけです。
て：はあはあ。
ガ：そこで、特殊能力を持つ者や、戦士や魔法使いとしての適性を持った者を集めて、同時に彼らを鍛えるための学校のような機能と、戦うための仲間をさがすための職業紹介所のような機能を合わせ持った組織ができたわけです。
て：なるほど、それがギルドというわけですね。よくわかりました。ではギルドのなかを案内していただきましょう。まずは受付ですね。
ガ：ここには、引退した優秀な戦士などが窓口係となっていて、やってきた若者たちを検分します。
て：見こみのなさそうな者は?
ガ：とうぜん門前払いです。
て：きびしいですね。
ガ：魔物と戦うことは命がけですからね。実際手足をもぎとられたりすることは日常茶飯事ですから。
て：グラウンドにはたくましい者たちがおおぜいいますね。
ガ：ええ、格闘戦を習うものたちです。戦士や遊撃手たちが主です。
て：砂地があるようですが。
ガ：ええ、砂地の上で格闘の練習をすることは、足腰をきたえるのに最適ですからね。冒険の旅に出る者は、ここの砂をお守りに持って行ったりします。
て：あの銅像は?
ガ：ああ、戦士NOPの像ですね。悪の権化、ニカデモスと戦ったという伝説の勇者です。ここのギルドを創設した方です。
て：なるほど。さて、建物のほうに目を移してみましょう。大きな建物がありますね。
ガ：ええ。1室は魔法の研究室です。数多くの魔法使いたちがさらに強力な攻撃魔法や各種の補助魔法を学んでいます。部屋にかかっている竜のタペストリーには、ここで学んだ者たちを守護する神聖な力があるといわれています。そのとなりは礼拝堂です。僧侶や修道士たちが神と精霊の聖なる力を身につけるために修行するのです。
て：はあはあ。みなさん信心深いようですね。なんまんだぶなんまんだぶ。
ガ：以上がこのギルドの概要ですが。ほかにはなにか?
て：あのー、パーティの重要なメンバーである盗賊の方たちは?
ガ：ああ、もちろんたくさんいますよ。錠前やワナをはずすための教室は、また別の場所にありますけどね。でも、いずれにしろ今日はここにはいないはずですよ。
て：はぁ。どちらへ?
ガ：ああ、ここのギルドは実戦派で売ってますからね。今日は実習でとなりの街にいってるはずです。
て：は?
ガ：だから、実地に盗賊をやってるわけですよ。はっはっは。
て：…………。

歴史の散歩道〈1〉大航海時代

新潟県／中澤竜一くんのアイデアをもとに、イベント第2弾を開催！
熱き男たちの冒険が再び始まる。

特産品スタンプラリー

皆さんお待ちかねの読者参加イベント第2弾は、大航海時代「特産品スタンプラリー」。

やり方はかんたん。決められた特産品をいかに早く集めることができるか、その日数を競うというもの。その他の細かいルールは右の表を見てほしい。

ディスクに第1・2・3・4チェックポイント達成直後(第1チェックポイントなら、2種類の特産品を集め、セイロンでシナモンを買ったのちセーブ)とゴール時の5か所のデータをセーブしたディスクにレポートをつけて(ないものは無効)、「大航海時代・特産品スタンプラリー」係まで。応募書類は返却できません。優勝者にはゲーム2本、準優勝者にはゲーム1本をプレゼント。締め切りは5月8日必着。発表は7月号だ。

指定の15種類の特産品を10ずつ集めて、いかに早くリスボン港まで戻ってこれるか

チェックポイントマップ。ちゃんと順番は守ること。チェックポイント達成時には特産品の種類は規定数じゃなければダメ。

特産品スタンプラリー競技ルール

一、リスボン港からスタートして、別記に定める15種類の特産品をすべて10ずつ集めて、再びリスボン港に戻ってくるまでの日数を競う。日数の同じ場合は所持金の多いものを上位とする

二、名声値をあげてはならない(必ず0のまま)

三、チェックポイントとして、指定の4つの品目(シナモン・ナツメグ・珊瑚・銀)については定められた順番(それぞれ3・7・11・15番目)に集めること

四、船舶の数は必ず3隻とする

五、旗艦を変更してはならない

スタンプラリー実行委員会

特産品リスト	
シナモン	珊瑚
ナツメグ	象牙
ピメント	真珠
チョウジ	生糸
乳製品	絹織物
金	美術品
銀	ジュウタン
水晶	

酒場女の賞品

担当デスクいわく、「酒場女の賞品なににしようか」。担当いわく、「そうですねぇ、大航海時代のハンドブックにでもしましょうか」。担当デスク「それはありきたりすぎるから、電話ボックスにいっぱいはってある、酒場女(ちょっと違うかもしれない)の生写真の詰めあわせは?」。担当「………」。そこで編集長の鶴の一声、「今度会社で新しいアイテム作ったんだけど使う?」。というわけで、イラスト採用の工藤くんと静岡県・石川修之くん、兵庫県・大野敬隆くん、山形県・相蘇誠明くん、長野県・戸田繁教くんの5人には編集部より愛をこめて、テレカより高級なニューアイテム、ペンセットを送るよん。

決定！ ミス・酒場女!!

超不人気企画と後ろ指をさされ続けたこの「ミス・酒場女」、ついにミス・準ミスがつぎのように決定した。応募してくれた皆さん、どうもありがとう。熱烈なハガキがいっぱいあって読んでて楽しかったよん。今度は水滸伝やジンギスカンのミスコンをしようかな(担当デスク談「やらんでいい」)。

人気投票結果	
1	ソフィー（ボルドー）
2	ベアトリス（ジェノア）
3	クララ（モザンビケ）
4	おはる（ナガサキ）
5	メアリー（ロンドン）

ミス・酒場女

ソフィー

見事、ミス・酒場女の栄冠に輝いたのは、ボルドー港のソフィー嬢。ういういしい清楚(せいそ)な顔立ちと青い瞳(日本人はコレにヨワイ)に人気が集まった

準ミス ベアトリス

おしくも2位はジェノア港のベアトリス嬢。お嬢様タイプのすっきりした顔立ちが魅力的。担当もひそかに応援していた

準ミス クララ

上位2人と人気を3分したモザンビケ港のクララ嬢。愛らしい笑顔とエキゾチックな浅黒い肌が人気の的だったが残念

今月の1枚

ベアトリスが一番明るいし、若く見えるから 好き

宮城県・工藤高史くんの作品。担当デスクに「私情がでてるだろ」といわれてもベアトリスちゃんはカワイイ！

つぎは『三国志II』一騎討ちトーナメント団体戦→

地球の将来を心配する少年たち　東京の少年「地球の温度上昇を防ぐために、NASAと東芝と松下とサンヨーと三菱とシャープの共同開発で地球がすっぽり入ってしまう、どでけー冷蔵庫を作るってのはどーだ」。大阪の少年「ええような気もするけど、どうやって地球を入れんねん」。東京の少年「それはおめー、地球の人々に南極大陸に集まってもらって、逆立ちするにきまってるだろー」。大阪の少年「それじゃ、その冷蔵庫動かす電気はどっからもってくんねん。地球中の電気もってきても、こんだけでかかったら動かんかもしれんぞー」。東京の少年「電気ならカシオの独自開発、ソーラー電池でいけると思うぞ」。（大阪府／かむりん・14歳）☆落ちがないよーな。

歴史の散歩道〈2〉 一騎討ちトーナメント団体戦 三国志II

さあいよいよ1回戦の開始だ。どのチームも戦力十分。いい試合が期待できそうだ。どんな結果になったか、さっそくお伝えするぞ。

1回戦の熱い戦いをお伝えするぞ

1回戦の結果を紹介するまえに、まずルールをおさらいしておこう。5対5で戦い、相手チームより多く勝ったほうの勝ち。引き分けもあり。同点で勝負がつかなかった場合は、各チームで武力の高い武将を登場させて、決着をつける。一騎討ちで上がった武力は、そのままつぎの戦いにいかされる。

さて1回戦の結果だが、下の表に載せたとおり。前回優勝した趙雲を擁する、張・趙連合チームが第1試合で敗退。トーナメントは波瀾の幕開け。第2試合は、孫策チームが勝利。第3試合は、前回の雪辱とばかりに燃えた関羽だが、またもや呂布のまえにやぶれさった。第4試合は、よせあつめチームの勝ち。よせあつめチームの武力は全体で5も上がった。

次号では決勝戦までの戦いと、チーム募集のさい、どの武将に1番人気が集まったかを大公開するぞ。

↑関羽対呂布の超一流同士の戦い。1回戦から白熱した戦いを披露してくれた。結果は5分と5分、引き分け

トーナメント表

勝敗は下のトーナメント表のとおり。チームNo.2、No.3、No.5、No.7の勝利。中沢茂雄くん、井口恵介くん、椙松和崇くん、山口正人くん、とりあえずおめでとう。第1試合、8チーム中、合計武力が最低の張・趙連合軍チームの登場。魏・呉混合チームを相手になんとかがんばっていたが、惜しくもやぶれてしまった。第2試合、第3試合、第4試合も息づまる熱戦が繰り広げられた。2回戦はチームNo.2とチームNo.3、チームNo.5とチームNo.7の対戦。2回戦からは、先鋒から大将まで順番を決め直してもらうぞ。往復ハガキが行くから待っててね。

決勝戦 ／ 第5試合（第1試合・第2試合の勝者）／ 第6試合（第3試合・第4試合の勝者）

第1試合

チーム No. 1		
大分県■平野賢志くん 張・趙連合軍チーム		
	名前	武力
先鋒	張飛 ちょうひ	99
次鋒	張苞 ちょうほう	93
中堅	趙広 ちょうこう	71
副将	趙統 ちょうとう	78
大将	趙雲 ちょううん	99
合計武力		440
平均武力		88.0

チーム No. 2		
東京都■中沢茂雄くん 魏・呉混合チーム		
	名前	武力
先鋒	凌統 りょうとう	83
次鋒	郝昭 かくしょう	84
中堅	周泰 しゅうたい	85
副将	典韋 てんい	97
大将	許褚 きょちょ	98
合計武力		447
平均武力		89.4

第2試合

チーム No. 3		
三重県■井口恵介くん 孫策精鋭チーム		
	名前	武力
先鋒	甘寧 かんねい	92
次鋒	黄蓋 こうがい	88
中堅	太史慈 たいしじ	95
副将	周瑜 しゅうゆ	78
大将	孫策 そんさく	94
合計武力		447
平均武力		89.4

チーム No. 4		
福島県■加納裕真くん 曹操親衛隊チーム		
	名前	武力
先鋒	曹仁 そうじん	84
次鋒	夏侯淵 かこうえん	90
中堅	張遼 ちょうりょう	91
副将	徐晃 じょこう	92
大将	夏侯惇 かこうとん	93
合計武力		450
平均武力		90.0

第3試合

チーム No. 5		
神奈川県■椙松和崇くん ワルモノーズチーム		
	名前	武力
先鋒	孟達 もうたつ	72
次鋒	顔良 がんりょう	90
中堅	文醜 ぶんしゅう	91
副将	魏延 ぎえん	94
大将	呂布 りょふ	100
合計武力		447
平均武力		89.4

チーム No. 6		
香川県■渡辺勇武くん 関羽ファミリーチーム		
	名前	武力
先鋒	周倉 しゅうそう	87
次鋒	関平 かんぺい	82
中堅	関索 かんさく	91
副将	関興 かんこう	90
大将	関羽 かんう	99
合計武力		449
平均武力		89.8

第4試合

チーム No. 7		
兵庫県■山口正人くん よせあつめチーム		
	名前	武力
先鋒	夏侯覇 かこうは	89
次鋒	呉蘭 ごらん	86
中堅	厳顔 げんがん	87
副将	黄忠 こうちゅう	96
大将	張任 ちょうじん	88
合計武力		446
平均武力		89.2

チーム No. 8		
宮城県■小田島義人くん 馬騰一家十1チーム		
	名前	武力
先鋒	馬謖 ばしょく	75
次鋒	馬岱 ばたい	83
中堅	龐徳 ほうとく	94
副将	馬騰 ばとう	95
大将	馬超 ばちょう	98
合計武力		445
平均武力		89.0

第1試合 No.1 張・趙連合軍チーム VS. No.2 魏・呉混合チーム

さあ第1試合開始。先鋒は張飛と凌統。この試合は下馬評通りに張飛の圧勝。続いて次鋒対決。張・趙連合軍チームとしては趙広、趙統が非力なだけに、なんとか張苞にがんばって勝ってもらいたいところ。しかし結果は引き分け。中堅、副将の戦いは案の定、趙広、趙統が相次いでやぶれて、魏・呉混合チームの連勝。あとがない張・趙連合軍チーム。大将戦では趙雲がなんとかふんばって、同点決戦にもちこされた。同点決戦の戦いの詳報は試合メモを見てね。

結果	No.1		No.2	結果
○	先鋒 ちょうひ 張飛	—	先鋒 りょうとう 凌統	×
△	次鋒 ちょうほう 張苞	—	次鋒 かくしょう 郝昭	△
×	中堅 ちょうこう 趙広	—	中堅 しゅうたい 周泰	○
×	副将 ちょうとう 趙統	—	副将 てんい 典韋	○
○	大将 ちょううん 趙雲	—	大将 きょちょ 許褚	×

試合メモ

2勝2敗1引き分けで、第1試合から同点決勝にもつれこんだ。同点決勝では各チームから武力のいちばん高い武将を登場させて決着をつける。代表者は張・趙連合軍チームが趙雲、魏・呉混合チームが許褚。大将戦では趙雲が勝っているだけに許褚のふんばりが期待された。結果は、7合目あたりから猛烈に攻撃した許褚の勝利。

☆許褚の武力が98から99に

結果 同点決勝の末 魏・呉混合チーム

第2試合　No.3 孫策精鋭チーム VS. No.4 曹操親衛隊チーム

戦前の予想では大将戦まで五分でもつれこみそうな組み合わせになった。その通りで、武力の高い武将が順当に勝った。先鋒戦では、甘寧の圧勝。次鋒戦ではいい勝負を繰り広げてきたが、最後は夏侯淵が押し切った。続いて中堅戦では太史慈が、副将戦では徐晃が圧倒的な強さで勝利をおさめた。そして2勝2敗でむかえた大将戦。ほぼ力は互角。5合目あたりまでは一進一退の攻防。6合目ぐらいから は孫策が押しだし、結果は39対0で孫策の圧勝に終わった。

	孫策精鋭チーム		曹操親衛隊チーム	
○	先鋒 かんねい 甘寧	—	先鋒 そうじん 曹仁	×
×	次鋒 こうがい 黄蓋	—	次鋒 かこうえん 夏侯淵	○
○	中堅 たいしじ 太史慈	—	中堅 ちょうりょう 張遼	×
×	副将 しゅうゆ 周瑜	—	副将 じょこう 徐晃	○
○	大将 そんさく 孫策	—	大将 かこうとん 夏侯惇	×

試合メモ

同点決勝はなし。順当に武力の高い武将が勝ったので、武力アップはなかった。

結果　3対2で孫策精鋭チーム

第3試合　No.5 ワルモノーズチーム VS. No.6 関羽ファミリーチーム

第3試合は関羽対呂布の因縁の対決。第1回大会では2回戦で戦った関羽と呂布。このときは呂布が勝った。関羽としてはなんとか雪辱を果たしたいところ。まずは先鋒戦。非力な孟達に苦戦しながらも周倉の勝ち。次鋒戦ではいい試合ながらも最後は地力にまさる顔良が勝った。中堅戦はまったくの互角で引き分け。副将戦も関興のがんばりによって引き分けに。そして1勝1敗で大将戦に突入。関羽、呂布ともにゆずらず、3連続引き分けで同点決勝に。

	ワルモノーズチーム		関羽ファミリーチーム	
×	先鋒 もうたつ 孟達	—	先鋒 しゅうそう 周倉	○
○	次鋒 がんりょう 顔良	—	次鋒 かんぺい 関平	×
△	中堅 ぶんしゅう 文醜	—	中堅 かんさく 関索	△
△	副将 ぎえん 魏延	—	副将 かんこう 関興	△
△	大将 りょふ 呂布	—	大将 かんう 関羽	△

試合メモ

1勝1敗3引き分けで同点決勝にもつれこんだ。ワルモノーズからは呂布が、関羽ファミリーからは関羽の登場。ふたりの通算対戦戦績は呂布の1勝1引き分け。関羽としては絶対負けられないところ。もちろん呂布も前回果たせなかった優勝を狙っている。戦いは呂布が終始優勢に戦いを進める。またしても関羽やぶれる。ワルモノーズが2回戦進出を果たした。関羽チーム残念。

結果　同点決勝の末ワルモノーズチーム

第4試合　No.7 よせあつめチーム VS. No.8 馬騰一家＋1チーム

さて1回戦最後の戦いは、実力がきっこうしているチーム同士の戦い。黄忠を筆頭にバランスのとれたよせあつめチームと馬超、龐徳といった猛将をしたがえた馬騰一家チームの戦い。先鋒戦では予想通り夏侯覇の勝ち。次鋒戦は引き分け。中堅戦では「老いてもますますさかん」の格言通り厳顔が奮闘、龐徳を倒した。2敗1分けとまったくあとがない馬騰一家。もう引き分けも許されない。続いての副将戦では馬騰が勝利。大将戦でも馬超がんばって同点決勝に。

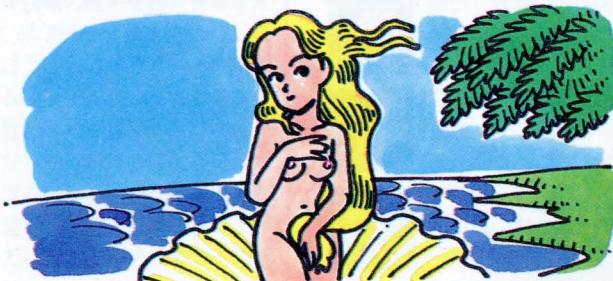
	よせあつめチーム		馬騰一家＋1チーム	
○	先鋒 かこうは 夏侯覇	—	先鋒 ばしょく 馬謖	×
△	次鋒 ごらん 呉蘭	—	次鋒 ばたい 馬岱	△
○	中堅 げんがん 厳顔	—	中堅 ほうとく 龐徳	×
×	副将 こうちゅう 黄忠	—	副将 ばとう 馬騰	○
×	大将 ちょうじん 張任	—	大将 ばちょう 馬超	○

試合メモ

馬騰一家、最後の最後のがんばりによって、3度目の同点決勝に突入。よせあつめチームからは黄忠、馬騰一家からは馬騰の息子馬超が。黄忠は副将戦でやぶれているだけに今回は負けられな。いっぽう馬超としても2連勝したいところ。結果は厳顔同様、じいさんパワーが爆発！35対0の大差で黄忠の勝利。
☆厳顔の武力は87から91に
☆馬騰の武力が95から96に
☆黄忠の武力が96から97に

結果　同点決勝の末よせあつめチーム

歌を詠む会

お題は「へ」でした。欄外にふさわしく、今月の投稿は2通でした、げへ。●へんだけど　なぜかにくめぬ　カーバンクル　魔導音頭を　今日も踊るよ(青森県/PAPO・15歳)●へんだなあ　和歌の案が　うかばない　されど送らにゃ　のるわけないし(広島県/幻想の魔術師・15歳)☆ところでいまだに点数は累計されております。そのうち、ベスト10発表といきたいものです。というわけで、来月は「ぴ」です。もちろんそれではあんまりなので、「ひ」でもいいです。イラスト・J-PANDA2

つぎは『ドラゴンアイズ』桃色図鑑→

桃色図鑑 ドラゴンアイズ 愛の星占い

どんな女のこと相性がいいのかなって、考えたことはないかな？　占いなんか、なんていわないで、たまには神秘の世界をのぞいてみよう！

どんな女のこと相性がいいの？

物静かな女のこがイイなんて思ってたけど、つきあってみると物足りなくて、けんか友達の女のこをふと思い出したりする。好みの女のこと、本当に相性がいい女のこって、実は違うのかもしれないね。ドラゴンアイズの女のこで研究してみよう！

●このページの見方

下の表で、自分の誕生日を探し、自分がなに座なのか調べます。同じ囲みのなかにある星座が、同じグループで、相性がいいとされています。自分の星座かわかったらアルファベットに従って下の項目を見てください。

例えば、5月16日生まれのA君の場合、下の表で見るとおうし座ですので、おうし、おとめ、やぎ座のこと相性がいいわけです。Bの項目を見ましょう。

おひつじ座 3/21-4/19	しし座 7/23-8/22	いて座 11/23-12/21	生まれ	→ A
おうし座 4/20-5/20	おとめ座 8/23-9/22	やぎ座 12/22-1/19	生まれ	→ B
ふたご座 5/21-6/21	てんびん座 9/23-10/23	みずがめ座 1/20-2/18	生まれ	→ C
かに座 6/22-7/22	さそり座 10/24-11/22	うお座 2/19-3/20	生まれ	→ D

A 火の星座のグループ

このグループの恋は、一度火がつくと、炎のように熱く燃え上がるのが特徴。また、炎を大きくする風の星座のグループとも相性がよいので、そちらも参考にしてみてください。

おひつじ座の女のこ♥

メーディは、惑星ガールドリアがクリンド皇子を隠したと思いこみ、皇女であるアイネスにつらくあたります。おひつじ座の女のこは、行動的で正義感が強く、パワフル。思いこんだら命がけのところがあります。しかし、恋をすると人が変ったように奥手になります。愛のささやきにだまされやすいところも。

しし座の女のこ♥

レリアは、けっこうキツいところもありますが、ひとりになると、恋しい人を思って泣いたりする面もあります。しし座の女のこは、はっきりいって目立ちたがり屋で派手な面がありますが、基本的には明るく、一緒にいて楽しいタイプ。また、人にはあまり見せませんがとてもナイーブなところがあります。

いて座の女のこ♥

若くして皇女付きの衛士となったフリッカ。いて座の女のこは目標に向かってまっしぐらに突き進む、勇敢なところがあります。そして、逆境にも負けないシンの強さを持っています。ただ、自由奔放で、追われる恋より追う恋を好むので、キミが本気になったとたんサヨナラを告げられる危険性あり。

B 地の星座のグループ

このグループの恋は、草木を育む大地のように、静かで暖かいのが特徴。また、大地にしみわたる水の星座のグループとも相性がよいので、そちらも参考にしてみてください。

おうし座の女のこ♥

コリンヌは、怪我をしながらもねばり強く使命を果たそうとしました。おうし座の女のこは、ふっくらおっとりしてて、リボンが似合います。いい出したらきかない、わがままな面もありますが、それもかわいく見えてしまいそう。最後までやりとおす根気強さを認めてあげればうまくいくでしょう。

おとめ座の女のこ♥

アパートの管理人をつとめている未亡人セリナは、現実的な事務処理能力も持ち合わせているようです。おとめ座の女のこは、細かいことによく気がつく気配り上手。夢見がちなようですが、意外と現実的で、サイフのひもはカタイかも。でも、繊細で傷つきやすいタイプなので、不用意な言葉には注意して。

やぎ座の女のこ♥

先見を行うとき以外は、カプセルのなかで眠り続ける先見師エテルナ。彼女には、乙女らしい日々を送ることは許されていないのでしょうか？　やぎ座の女のこは、つつしみ深く、どちらかというと地味。おもしろ味があるとはあまりいえませんが、とても誠実でやさしい努力家です。やせているこが多いみたい。

おまじない相談室

毎日が不安で、気がつくとシャワーばかり浴びていますというアイネス皇女

Q クリンド義兄さまが、行方不明になってしまいました。義兄さまを探す旅にでましたが、ジェリスにひどい目にあわされて、大事なお友達の一角狼ジエアは怪我をしてしまうし、新しくお友達になった衛士フリッカには変なことをされそうになってしまうし、惑星ロゴナでは、衛士のメーディに冷たくされてしまうし、なんだか困ったことばかり続いてしまって不安になっています。義兄さまに会えれば、こんな苦しみも乗り越えられると思うのですが……どうしたら再会できるか教えてください。(惑星ガールドリア／アイネス・ヴァレドゥープさん)

A 別れ別れになっても、きっと心は通じるはず。おふたりの間を閉ざすものがあるとすれば、それは不安。いつまでも悪い考えにとらわれないで、まずは渡り星を見つけなさい。そうすれば、道が開けるでしょう。どうしても不安になったら、おまじないをやってみましょう。(先見師マドモアゼル・エテルナ・ラグナス)

先見をするマドモアゼル・エテルナ・ラグナス先生。すばらしいオーラの輝きです

よくきく! 彼と再会できるおまじない

バロッキー(ブレスレットでも可)を使ったおまじないです。星がよく見える日にバロッキーを天にかざし、会いたい人の名前を3回唱え、バロッキーにロづけします。思いが深ければ深いほど、星たちが力を貸してくれるわ。

C 風の星座のグループ

このグループの恋は、そよ風のようにさわやかで、自由きままなのが特徴。また、浮気なキミを熱くさせる火の星座のグループとも相性がよいので、そちらも参考にしてみてください。

ふたご座の女のこ♥

ちょっとミーハーぽくって、いつもきゃぴきゃぴしているピアン。ふたご座の女のこは、明るくって、おしゃべり好き。いつもお友達の輪のなかで、楽しそうにしているでしょう。キュートで小悪魔的なところがあって、ちょっとしたいじわるをされることがあるかもしれませんが、それでもにくめないでしょう。

てんびん座の女のこ♥

都会的で大人っぽいパルシア。てんびん座の女のこは、ちょっとクールで、おしゃれ上手なこが多いのです。バランス感覚がいいので洋服のコーディネートもバッチリ決まります。ボディコンの服も似合いそう。無口でもなぜか目立ってしまうみたい。ただ、面食いで、ちょっとタカビーなところがあるかも。

みずがめ座の女のこ♥

誰もを包みこんでしまう大きな愛を持っているスヴェティ。みずがめ座の女のこは、博愛の精神を持っており、男のことも女のこともわけへだてなく、友達感覚で気楽に付きあいます。また、知的で、好奇心が強く、ユーモラスなところがあります。ただ、ちょっぴり飽きっぽいところも……。

D 水の星座のグループ

このグループの恋は、きよらかで神聖な水のようにしなやかなのが特徴。また、水のありかを支えてくれる地の星座のグループとも、相性がよいので、そちらも参考にしてみてください。

かに座の女のこ♥

先見師エテルナによく仕えている、お菓子作りが好きな侍女イエム。かに座の女のこは、家庭的であたたかく、どこか母親を感じさせるところがあります。ハンドメイドが得意で、彼のために料理や手芸の腕をおしげなくふるいます。ただ、浮気などの裏切りには敏感で、思いつめると恐いものがあります。

さそり座の女のこ♥

復讐の鬼となっているジェリス。さそり座の女のこは、思ったことをあまり口に出しませんが、内に秘めたる情熱は相当なものです。アダルトで謎めいた雰囲気に、メロメロになるか、近付きにくく思うかはあなた次第。彼女は、恋の相手に献身的につくしますが、裏切られると魔性の女になることも。

うお座の女のこ♥

どこかかよわそうな皇女アイネス。困難にあっても、必ず誰かが手を差しのべてくれます。うお座の女のこは、ロマンチックで、フリルが似合います。ブリッコな面もありますが、瞳に涙を浮かべた彼女に勝てる人はいません。守ってあげたくなります。また、音楽や絵など、芸術的なセンスも持っています。

来月はいよいよトーナメント発表／第4回激ペナ大会→

ほほ梅麿の 勝ち抜きCGコンテスト

ここにきてみんなのレベルがぐんぐん上がっていくのがよくわかるでおじゃる。とくに常連の人たちの進歩には目を見張るものがあるでおじゃる。そのうち増ページなんてことも考えているでおじゃる。やっぱりCGは大きく扱ってほしいものぞよ、増ページの日までみんながんばって送ってくるでおじゃる!

イラスト部門

梅麿　ほほほ、今月のイラスト部門は18人、35点も集まったでおじゃる。みんな、日に日にうまくなっていくでおじゃるなー。

こんどる　前回のちゃんぴおん、佐藤いっちゃんクンの課題はもっとていねいな絵を描いてみることだね。

ファンキーK　佐藤幸一クン、鳥のデッサンがファンキーだぜ。それと、背景だが次回はタイルパターンを使わずに描いてみてくれ。待ってるぜベイベ。

のぐりろ　指田ひろしクンがなんと10日もかけた作品だじょ〜。ばっちりきまったポーズがかっこいいじょ〜。パプパプ。

アニイ!　八木雄一郎クン、色の使い方がきれいでいいなあ。うまくまとめてあるし、表現力もなかなかいいよ。

梅麿　今月のちゃんぴおんは山本直彦クンでおじゃる。全作品のなかでいちばんのデキでおじゃる。あえて、苦言をていすれば、もうすこしドットをきれいに処理するといいでおじゃるぞよ。

↑「NATU」(石川県/佐藤いっちゃん)FIツールディスク使用

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	3	3	2	2	2
ファンキーK	2	2	2	1	3
のぐりろ	3	3	2	2	2
アニイ!	2	3	3	2	3
こんどる	2	2	3	2	2

↑「無題」(千葉県/佐藤幸一)グラフサウルス使用

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	2	2	2	2	2
ファンキーK	2	2	2	2	2
のぐりろ	3	2	2	3	2
アニイ!	2	3	2	2	2
こんどる	3	2	2	2	2

↑「インターセプト」(神奈川県/指田ひろし)FIツールディスク使用

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	3	4	3	2	3
ファンキーK	3	4	3	3	3
のぐりろ	4	3	3	2	3
アニイ!	3	3	2	3	3
こんどる	3	3	3	2	3

↑「無題」(北海道/八木雄一郎)グラフサウルス使用

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	2	3	2	2	3
ファンキーK	3	3	2	2	3
のぐりろ	3	3	3	3	3
アニイ!	2	3	2	3	3
こんどる	3	3	3	2	3

紙芝居部門

梅麿　今月は残念ながらちゃんぴおんの作品しか送られて来なかったでおじゃる、うう悲しいぞよ。やっぱり時間がたりないぞよ、20日くらいは必要でおじゃるなー。

アニイ!　そんななかで、ちゃんぴおんアルマジロクンの作品『少年活劇』はすばらしいできでした。本当にディスクで見てほしいくらい。

こんどる　最後の演出なんか、映画を見ているみたいで、CGでここまでできるんだなーと……。

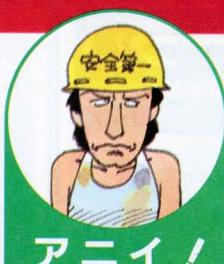
ファンキーK　オレを熱くしてくれたぜ!　ベイベ。

のぐりろ　だじょ〜ん。

少年活劇
BY アルマジ゛ロ

おしかった人たち　●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)『ほのぼの』岩手県/川村正則(2・3・3・1・2)『無題』栃木県/松本国之(2・3・2・2・2)『予感』埼玉県/TOSHI(2・2・1・1・2)『握りしめた剣で!』神奈川県/中村和洋(2・2・2・2・2)『F40』神奈川県/本間純一(2・1・1・1・2)『無題』長野県/OM

梅麿

↑本コーナーの主人公。パチンコ大好き、女の子大好きの軽薄なキャラクタがウリ

ファンキーK

↑バリバリとかギンギンとかの単なる形容詞を座右の銘にしている本当はかわいいヤツ

のぐりろ

↑「ぴろぴょ〜ん」とかいいながら頭のてっぺんに旗を立てちゃう、たぶん、ちょっとあぶない

アニイ！

↑入ったばかりなのに「アニイ」と呼ばれているのは実家が建設業だからだったりして……

こんどる

↑編集部にＦＡＸで送りつけられてきた免許証の写真は本当にタコだったので……

ちゃんぴおん

1000円

↑『ＧＩＲＬ２』(滋賀県／山本直彦)パナソニックシステムディスク使用。ちゃんぴおんのコメント：いやぁどうも、山本です。買いましたよ、グラフサウルス。なにより、４種類のモードで描けるのがいいですね。次回からはグラフサウルスで描いて送りたいと思います

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	3	5	5	5	4
ファンキーK	4	5	5	4	4
のぐりろ	3	4	4	3	4
アニイ！	4	4	4	4	4
こんどる	4	3	4	3	4

ちょっとCGテクニック

今回は、みんなはどんなＣＧツールを使っているのかについて書いてみたい。毎月、送られてくるＣＧは既製のＣＧツールで描かれているものがほとんど。ツールで描く人が多いのはＭＳＸを買うとたいていＣＧツールがついてくるからだろう。パナソニックは『システムディスク２』にＣＧツールが入っている。今回、イラスト部門のちゃんぴおんとなった山本クンもこのツールを使っているそうだ。ソニーからは『Ｆ１ツールディスク』にＣＧツールとアニメーション作成ソフト『らくらくアニメ』が入っている。紙芝居部門はこの『らくらくアニメ』で送られてくることが多い。今月の紙芝居部門のちゃんぴおんアルマジロクンもこのツールを使っていた。もちろん、こういうアニメーションツールで送ってこなくても、まったく問題ない。ふつうのＣＧツールで何枚も描いてくれてもいいし、かんたんなプログラムを作って送ってくれてもいいのだ。

でも、やっぱり専用のＣＧツールがあると便利。次回からは、ＣＧツールのいろいろな機能をピックアップして話していこう。

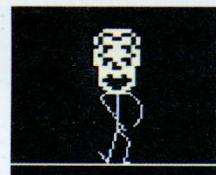
ちゃんぴおん

2000円

↑『少年活劇』(東京都／アルマジロ)らくらくアニメ使用。ちゃんぴおんのコメント：えーと、今回は時間的にだいぶつらかったです。修学旅行から帰ってきてみたら、速達が届いていたという始末で、そこんとこを考慮してみてやってください。内容は最近見なくなった、半ズボンで鼻水たらしているようなガキのファンタジーです。本当は少年の顔のアップを入れたかった

	構図	色彩	魅力	演出	技術
梅麿	3	3	4	2	5
ファンキーK	3	3	4	2	3
のぐりろ	3	3	5	3	5
アニイ！	3	3	4	3	4
こんどる	3	3	4	3	3

ＵＲ'Ｓ(１・２・２・１・２)『暗黒の神殿』岐阜県／山中大輔(３・２・１・２・１)『式』岐阜県／ＲＯＭ(２・３・２・１・２)『旅の少年』静岡県／ホルスタイン渡辺(２・２・１・２・１)『夕暮れ』鳥取県／猪口亮(２・２・２・１・１)『無題』岡山県／ＫＡＫＡＳＨＩ(３・２・２・２・３)『ＢｌｕｅＤｒｇ』アメリカ／和泉英伸(２・１・２・２・３)

AV フォーラム

塾長:よっちゃん

3月の初めにツアーで関西方面を回っていたら、ちょうど受験シーズンだったんですねぇ、ファンの子たちが明日発表とかいってました。幸多かれ！

規定部門 お題は「植木等師匠」

なんですか、近頃はフル・バンド付きでコンサートも行っているという戦後最大のコメディアン、植木等師匠が今月のお題。MOークン(M)は「スーダラ節」のスーイスーイスーダララッタ……の部分のアクションを作品化して送ってくれました。いやー、手と足をばらばらに動かしつつ、首をクイクイッと左右に振るしぐさがすばらしい。師匠の眉が8の字なのが親しみを呼ぶ。

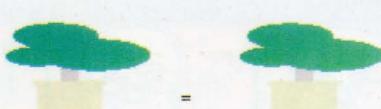
↑それぞれ、足はパタパタ、手はブラブラ、首はカクカク

アソーレッ!* ■長野県・MOー

```
1 SCREEN5,3:COLOR15,1,10:DIMX(15):CLS:SETPAGE,1:CLS:LINE(29,15)-(29,33):LINE-(34,40):LINE-(32,50):LINE-(34,50):LINE(29,33)-(25,50):CIRCLE(29,25),10,,5.5,2.36:FORI=20TO210STEP30:COPY(I,0)-(I+29,50)TO(I+30,0):NEXT:FORI=0TO31:READA$
2 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:FORI=22TO242STEP30:READX,Y:LINE(I,19)-STEP(X,Y):NEXT:SETPAGE,0:SPRITE$(0)=B$:FORI=10TO249STEP30:J=I/30:X(J)=I:X(15-J)=I:NEXT:DRAW"BM0,131R255"
3 RESTORE6:FORI=0TO14:PUTSPRITE0,(102+RND(1)*4,64),11:COPY(X(C),0)-(X(C)+29,50),1TO(100,80):READX,Y:LINE(115,130)-STEP(-X,-Y):C=C+.5+(C=14)*14.5
4 FORJ=0TO4:NEXT:NEXT:GOTO3
5 DATA7,9,16,17,9,1B,17,19,1A,E,F,D,8,C,6,3,E0,90,68,E8,90,D8,E8,98,D8,70,F0,B0,10,30,60,C0,12,13,10,15,7,17,3,18,-3,18,-7,17,-10,15,-12,13
6 DATA 7,0,6,1,5,3,4,5,3,6,4,5,5,3,6,1,7,0,6,1,5,3,4,5,3,6,4,5,5,3,6,1
```

「うえきさーん」と呼びかけると、植木が3本スルスルスルと左から登場、これは「うえき3」ってーことかしら? 「およびでない」と表示されて木が2本退場します。やっほークン(M)の作品は、ありがちな形ながら木が動く点にビジュアルの新鮮さが感じられたので採用。でも「こりゃまた失礼いたしました…」っていうとこまで付いてるとよかったけど、29×29の限界が厳しい。ハラホレヒレハレ。

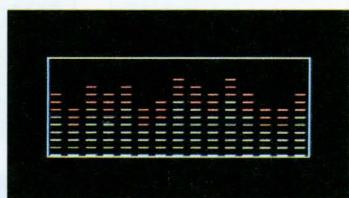
↑ヘンダナーと思ったら、?マークが画面いっぱいになる

うえきさーん ■滋賀県・やっほー

```
1 SCREEN1,2:WIDTH29:COLOR15,4,4:LOCATE8,2:PRINT"うえき さーん":FORJ=0TO1500:NEXT:A$="":FORI=1TO32:READA:A$=A$+CHR$(A):NEXT:SPRITE$(0)=A$:SPRITE$(1)=A$:SPRITE$(2)=A$
2 DATA 5,11,5,19,9,5,19,9,5,3,9,5,3,1,1,1,160,208,160,200,144,164,200,144,160,192,144,160,192,128,128,128
3 FORI=0TO100:PUTSPRITE0,(I,100),2,0:PUTSPRITE1,(I,50),2,0:PUTSPRITE2,(I,150),2,0:NEXTI
4 FORI=0TO500:NEXT:FORI=0TO10:LOCATE8,4:PRINTLEFT$("うえき 3??? ",I):FORJ=0TO500:NEXTJ,I
5 FORI=0TO50:X=INT(RND(1)*29):Y=INT(RND(1)*23):LOCATEX,Y:PRINT"?";
6 NEXTI:FORI=0TO480:NEXT:FORI=0TO16:LOCATE5,10:PRINTLEFT$("およびでない・・・・・・・・",I):FORJ=0TO150:NEXTJ,I:FORI=100TO250:PUTSPRITE0,(I,100):PUTSPRITE1,(I,50),2,0:PUTSPRITE2,(I,150),2,0:NEXT
7 GOTO7
```

ふらっとまぁしゅクンの作品、じつは同じアイデアの作品がほかにもいくつかあったんだけど、ビジュアルとしてこれがいちばんきれいなのでした。幹のしぶい色が決め手。

今回の規定部門、音ネタが少ないのが意外でした。シャボン玉ホリデーのころの名盤の数々がCD化されるハズなので、ぜひ聴いてみてください。さらに詳しくは、小林信彦著『日本の喜劇人』(新潮文庫)がよい。これをガイドブックとしてビデオでチェックだ!

↑左右の植木が同じなので植木等しい…あーあってか

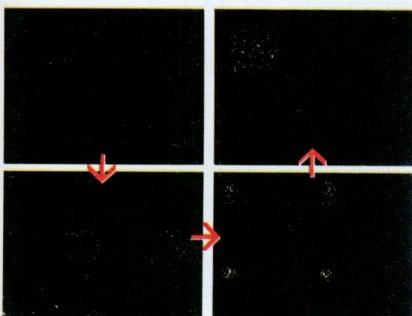
植木等しい* ■神奈川県・ふらっとまぁしゅ

```
1 COLOR1,15,15:SCREEN5
2 FORI=0TO3:READX,Y,X1,Y1,C:LINE(X,Y)-(X1,Y1),C,BF:NEXT:DATA45,100,80,125,11,43,98,82,100,11,60,123,65,126,15,58,85,67,97,14
3 FORI=0TO2:READX,Y,Z:CIRCLE(X,Y),Z,12,,,.33:PAINT(X,Y),12:NEXT:DATA77,81,29,45,82,17,55,69,23
4 COPY(0,0)-(128,211)TO(128,0)
5 OPEN"GRP:"AS#1:PSET(124,105):PRINT#1,"=":CLOSE#1
6 GOTO6
```

さて、今回の規定部門もそうだったんだけど、このごろのAVフォーラムは圧倒的にビジュアル作品が優勢で、音ネタが減ってきています。悲しい。ですからして、しばらく音作品をプッシュしていきたいと思うのだ。音だけの短いプログラムをかならず採用します。また、プログラムの29×29という限界内で、できるだけ音も付けてちょうだいね。

自由部門 もうすぐ春ですね

コンピュータ学院クン(MS)、冴えてますね。よく見ると赤くなる高さが列によって違っていたりしてるんだけど、でもよくできている。音の高さを周波数別に分けて、それぞれの大きさを表示させる機械をスペクトラム・アナライザーというのですが、これで調べると、時代によって気持ちいいと感じる周波数分布が変わってきています。最近のデジタル物は、生の楽器音とはずいぶん違う。

←この各列が上下に動くわけですな。デジタル表示になごむのはこのごろの気分です

ステレオなんかについているボリュームや音の高さをデジタルで表すやつ* ■島根県・コンピュータ学院

```
10 SCREEN5:COLOR15,0,0
20 LINE(45,55)-(195,55):LINE-(195,120):LINE-(45,120):LINE-(45,55)
30 FORI=52TO200STEP10:C=RND(1)*5+10
40 FORP=119TO55STEP-5
50 C=C-1:IFC<2THEN70
60 LINE(I,P)-(I-5,P),C
70 NEXTP,I:X=7:Y=2:Z=2
80 FORI=2TO15:COLOR=(I,X,Y,Z):COLOR=(I-1,0,0,0):IFI>6THENX=3:Y=6:Z=7:NEXTELSENEXT
90 FORI=15TO3STEP-1:COLOR=(I,X,Y,Z):COLOR=(I-1,0,0,0):IFI<7THENX=7:Y=2:Z=2:NEXTELSENEXT
100 GOTO80
```

※4月号「ミカン」は、アスキー編集・制作による一部のBASICマニュアルからの悪質な盗作でした。アスキー、各メーカー、読者の方におわび申しあげます。また、「作者」MAHRAクンは破門、永久追放処分とします。(担当デスク)

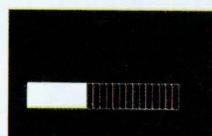
RADIAL AREAクン（M）の作品は、不思議な味わいがあります。下の写真のように、星空が右上に流れていって、いくつかのかたまりになったり1つになったりする。塾長は星空を眺めるのが好きなんだけど悲しいかな、目が悪いのでつねにぼけてます。

↑星空がずんずん右上に流れて、あーなったりこーなったり

架空の星空＊＊ ■福岡県・RADIAL AREA

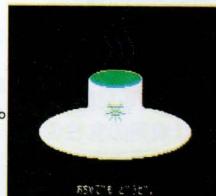
```
10 CLEAR200,&HD000:DEFINTA-Z:
COLOR15,0,0:SCREEN7,0:FORI=0T
O1024:POKEI+&HD100,RND(1)*13+
2:NEXT:BEEP:DEFUSR=&HD000
20 FORI=0TO71:POKE&HD000+I,VA
L("&H"+MID$("21A2FC1EFF733C26
D16F4626D24EF53E00C5E1CD7701F
126D36F5626D45EF578924779934F
F126D16F7026D271C5E1F5CD7701E
1B7CDB700D8E53EFA21A2FC46B8D2
3FD0F1C300D0",I*2+1,2)):NEXT:
BEEP:A=USR(0)
```

三毛乱ジェロくん（MSXt）の作品は、心理学のテストで使う絵が題材。「なんに見えますか？」ときかれます。白いところを見ると壺なんだけど、スペースキーを押すと白黒反転して顔が2つ向き合っている。どうにでもとれる絵を説明させると、テストされる人の心がよくわかるという仕組になっているワケ。

↑ロールシャッハ・テストっつーのもあって、もっと不気味

ルビンのつぼ＊＊ ■三重県・三毛乱ジェロ

```
10 DIMP(2671):SCREEN7:SETPAGE
0,0:COLOR15,1,1:CLS:A=15:B=1
20 DRAW"BM255,32M43,21M16,29M
57,41M168,63M183,72M195,116M2
12,125M210,130M195,134M192,13
9"
30 DRAW"M176,142M175,144M192,
146M192,150M190,152M188,167M1
75,170M155,172M153,178M142,18
3M140,186M130,198M255,197"
40 COPY(16,21)-(255,198),0TOP
:COPYP,1TO(495,21),0:PAINT(25
5,126),15,15
50 GOSUB60:SWAPA,B:FORI=0TO7:
COLOR=(A,I,I,I):COLOR=(B,7-I,
7-I,7-I):NEXT:GOTO50
60 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
:RETURN
```

三毛乱ジェロくんの2作目は題のとおり。このほかに、丸の中に秒数が表示されるパターンもある。ちなみに、行20の「FORJ=0TO3」の数を変えると表示回数が変わる。フィルムを使う映画関連では、今でもこういうタイミング表示の画面を使ってます。

↑仕組みは、1目盛りずつ変えながら1コマずつ映すわけです

昔の映画の始まり＊ ■三重県・三毛乱ジェロ

```
10 SCREEN5:COLOR15,1,1:SETPAG
E1,1:CLS:SETPAGE1,0:FORI=0TO2
3:LINE(20,95)-(20+I*8,130),15
,B:NEXT:FORI=0TO3:CIRCLE(40+6
0*I,40),30,15:NEXT:DRAW"BM30,
20S80R1D2L1BU1R1BR2BU1R1D1L1D
1R1BR3U2BR2R1D2L1U2":LINE(0,8
0)-(8,115),15,BF:SETPAGE1,1:C
OLOR15,1,1
20 FORJ=0TO3:CLS:COPY(20,95)-
(204,130),0TO(20,95),1:FORI=0
TO22:COPY(0,80)-(8,115),0TO(2
0+I*8,95),1:FORK=0TO2:NEXTK,I
:CLS:COPY(10+60*J,10)-(10+60*
J,70),0TO(85,65),1:NEXT
```

菊地クン（MS）、フフフ、あたたかいお茶の湯気がゆらゆらするこの作品、私は好きですよ。ちょっとお茶の水面が高い気もするけど。ま、和（なご）みものといいましょうか。日本的な環境プログラムであるともいえる。鹿おどしで、たまに「カーン」って音がするような作品も送ってほしい。

↑湯気の流れをお見せできないのが残念。緑茶ですね

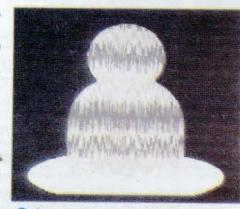
お 茶＊＊ ■東京都・菊地秀悦

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN7:Z=0:OP
EN"GRP:"AS#1:FORI=100TO1STEP-
10:IFA=15THENA=11ELSEA=15
20 CIRCLE(250,120),I,A,,,.2:P
AINT(250,120),A:NEXTI
30 CIRCLE(250,80),35,14,,,.2:
DRAW"BM214,80D35BM285,80D35BM
214,115F7BM285,115G7":CIRCLE(
250,120),30,14,,,.2
40 PAINT(220,100),14:PAINT(25
0,120),14:PAINT(250,80),12,14
50 DRAW"C2BM240,101R20L16H2F5
H3R12E2G5BM250,103G1L2G1L3G1L
4BM250,103F1R2F1R3F1R4BM245,1
07R10L5U2D8C14H4C2L1G2L1BM254
,109R1F2R1"
60 PSET(200,160):PRINT#1,"おちゃ
で゛も と゛うそ゛."
70 X=0:Y=0:FORI=0TO7STEP.5:X=
X+SIN(I)*2:Y=Y+2:IFZ=0THENA=1
5ELSEA=1
80 FORJ=1TO3:PSET(220+X+J*15,
72-Y),A:NEXTJ,I:IFZ=0THENZ=1E
LSEZ=0
90 GOTO70
```

ごえもんクン（MSXt）も2本採用。「ブレンビー」は、下の写真を見ればわかりますね、題材の選び方がじょうずでした。もうひとつの「風の強い日」は音だけの作品。強風に旗がばたばたいってるところです。これも雰囲気がよく出ていて塾長好みの作品です。

↑一目瞭然。ファジー回路があるとこんなにキレイ？スペースキーで切り換えます

ブレンビー＊ ■千葉県・ごえもん

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP
:"AS1:PSET(100,220),9:DRAW"R5
U100H50E20F30U90BR50D90E30F20
G50D100R5":PAINT(110,200),9,9
20 PRESET(30,50):PRINT#1,"ファシ
゛ーシ゛ャイロなし":FORE=0TO5:IFSTRIG(
0)THEN40
30 FORI=0TO15:VDP(24)=IMOD2*5
:NEXTI,E:GOTO 20
40 PRESET(30,50):PRINT#1,"ファシ
゛ーシ゛ャイロON"
50 IFSTRIG(0)THEN20ELSEGOTO 4
0
```

風の強い日 ■千葉県・ごえもん

```
10 FORJ=10TO5STEP-1:FORI=244T
O1STEP-10:SOUND1,J:SOUND8,I:N
EXTI,J:GOTO 10
```

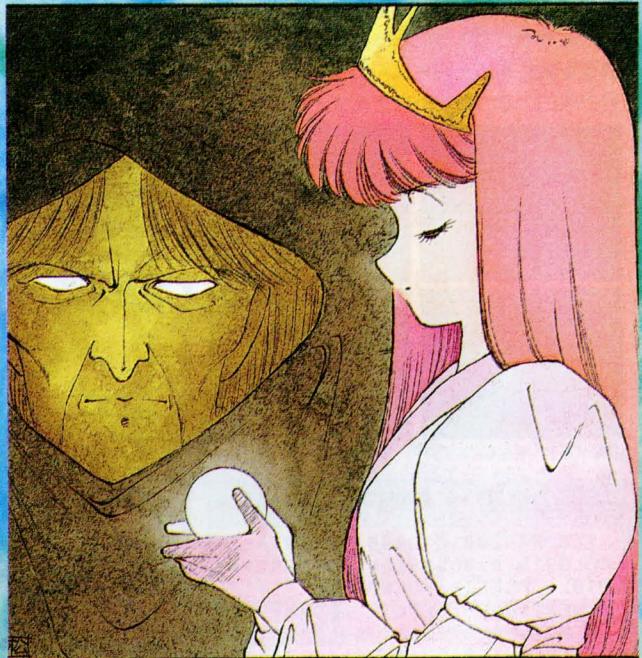
称号にインシャラーの付いた藤井石材店。とけかかってきちゃなくなっちゃった雪だるまを見事に表現しています。そういえば、今年東京は雪が1回も降らなかったような気がする。私の知るかぎりでも、東京の気象はどんどん変化してきている。うーん、むかしの徹底的に寒かった冬が懐かしい気もする春である。

↑すっかりとけかかって、もう目も鼻もわからない。悲しいな

雪だるま＊＊ ■岡山県・ズドラトニーチェ再見インシャラー藤井石材店

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5:DEFINT
A-Z:SETPAGE,1:FORI=0TO7:COLOR
=(I,I,I,I):NEXT:FORI=0TO210ST
EP10:C=RND(1)*5+2:LINE(0,I)-(
256,I+9),C,BF:NEXT:SETPAGE,3:
CLS:CIRCLE(128,190),100,6,,,.
3:PAINT(128,200),6
20 FORI=0TO256:Y=RND(1)*20:CO
PY(0,Y)-(0,212),1TO(I,0),2:NE
XT:CIRCLE(128,50),40,0:PAINT(
128,50),0:CIRCLE(128,130),60,
0:PAINT(128,130),0:FORI=68TO1
88:Y=RND(1)*40+160:LINE(I,130
)-(I,Y),0:NEXT:COPY(0,0)-(256
,212),3TO(0,0),2,TPSET
30 SETPAGE2:GOTO30
```

お★題

7月号のお題＝「音」 すでに本文中でふれたように、このごろはすっかりビジュアル優先で、音を表現する作品が減っている。旧サウンドフォーラムでもある本コーナーとしてはやさびしいなあ、というわけで、7月号のお題は「音」です。音だけの作品をひさびさに優先してみようかなあと思っているんだけど、もちろん音に関連付けたビジュアル作品も可。塾長のウラをかく迷作を期待しております。自由部門もよろしくといいつつ、しめ切りは5月1日なり。（塾長） ※最近、長い作品が多いですが、打ちこむ読者の苦労を思うと、リストは短ければ短いほどよい、と担当編集者は強く思います。そこんとこもよろしく。（担当編集者）

特典

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト（ただし定価で1万円以内）を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

第21回 ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

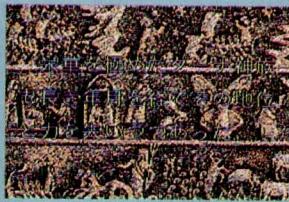
記憶のラビリンス

『ティル・ナ・ノーグ』ゲームの中の現実とは？

バーチャル・リアリティーって知ってた？

アミガで楽しめる『パワーモンガー』という変な名前のゲーム知ってたですか？　いやー、ぱおぱおはこれの画面見たときにびっくらこいたのである。とにかくすごい。地形が拡大縮小回転してしまうのである。そのグラフィックのすごさ以上にびっくりこいたのが、兵士とかそんなんばっかじゃなくて、普通の人が生活しているってこと。でもって、その中で生きている人達がひとりひとり名前を持っていて、しかも自由な意志を持って生活しているとか、そんな次元のことにえらい興味をひかれた。このことを仮想現実、英語でいうとバーチャル・リアリティーというのだそうである。ふーむ、サイバーだ、などとひとりごとをいってしまったぱおぱおなのであるが、今月はそんなわけで、ゲームの中の現実とは何なんだろうか、ということを考えてみたいと思うわけなのである。

バーチャル・リアリティーとかなんとかむずかしいこといわれなくても、ゲームの世界ではこういうのは前からあった。『信長の野望』では今川某は自分で考えて行動しているし『サークII』ではフレイは現実の女性のように可愛らしくもおろかであったりする。だが、これでは十分ではない。今川某はともかくとして、フレイはプログラマーの思ったとおりの行動しかしない。口をぱくぱくさせているだけである。だが、今川某の場合は多少違ってくる。これは決った法則はあるにしても、プレイヤーの動きに応じていろいろな行動を見せてくれる。

では、もう一歩進んでプレイヤーとは関係なしに行動する男達や女達がいたらどうだろう。想像してみてほしい。主人公とは無関係に冒険を成し遂げようとしている男がいて、敵でもなく、味方でもなく勝手に生きている。しかも主人公なしで最後の大魔王を倒してしまったり。そんなのがいると思ってプレイしていると、次には全くライバルなしで淋しい思いをしたりする。もう一度あいつに会って鼻をあかしてやろうと思っていたのに、なんて思うようになったら、もう成功である。成功って何？　などと聞かないでほしい。そう、ゲームの中にライバルという1つの現実を作るのに成功したわけである。『パワーモンガー』の記事を読んでいて感じたのは以上で、そこから思い至ったのはなぜか『ティル・ナ・ノーグ』なのであった。

『パワーモンガー』はきっとデータ量が膨大だったりして、かなり本当らしい「現実」が用意されているとは思う。それに対してシナリオ自動作成の『ティル・ナ・ノーグ』の登場人物を思い出すというのも変な話ではあるが、考えてみるとそうでもない。

『ティル・ナ・ノーグ』をはじめてプレイしたときに思ったのが、自分がゲームの中にすっぽりとはまってしまっている、ということだった。ひとくちにRPGといってもいろいろで、『エメラルド・ドラゴン』のようにストーリーがアドベンチャー的に一貫していて、要するに一本筋が通っているものも多くなってきた。だが、『ウィザードリィ』などRPGの御先祖様といえるようなものでは、おおまかなパラメータだけ設定してあって、あとは偶然の面白さを十分味わってください、というような作りだ。『ティル・ナ・ノーグ』もそんな偶然大歓迎みたいなものの代表で、ストーリーまで偶然が絡んで生成される。といって完全にランダムなわけではない。あらかじめ、このキャラはこういう所に棲んでいて何分のいくつの確率で主人公に会って、などと決まっているわけで、その

↑タイトル画面だっ！

プレイヤーをいざなう仕掛けの数々

↑オープニングメッセージもシブくてなかなかこっている

↑すべてのシナリオはお城の前から始まる。ここでミッションを与えられる

↑王様と話した後、突然王子がいっしょに行きたい、といってくる！

↑全体マップも一目瞭然。でも、どこに行けばいいのかはわからない

↑王子といっしょに武器・防具の買物に行くところ

↑まだ始まったばかりだから、攻撃力なんかも情けないくらい低いのだ

↑オートマッピングで地下ダンジョンは行ったところがすぐわかるのである

↑オートバトルも、このゲームが革分けなんだよね

設定の妙でユーザーにゲームの中の現実を感じさせるタイプである。

例えば女の子の戦士を雇って冒険を進めていくと、途中で実は私は王女でかくかくしかじかの理由で魔王退治を目的にしている、なんて平気でいってのけたりする。あるいはドラゴンを雇って、戦闘していると突然どこからともなくお母さんドラゴンが戦闘に乱入してきて子供のドラゴンを助けたりする。こんなうれしい仕掛が随所に仕掛けられていて、そう、とってもかわいいのである。

もちろん、だからといって『ティル・ナ・ノーグ』に完璧なバーチャル・リアリティーを見ているわけではない。それほどのデータ量を誇るゲームでないことも確かだ。だが、厳密な定義や分類ではなくて、プレイヤーがどう感じるか、という基準で判断すれば『ティル・ナ・ノーグ』の醸し出す臨場感は秀逸であるといわざるを得ない。

現実と比べると愕然とするほどデータ量の少ない映画や小説のほうが「現実」よりも現実らしく感じるということはよくあることで、ゲームでもおんなじだ。

勝負は感情移入ができるかどうかなのだ！

これは、何もキャラの性格やイベントがパラメータだけで決まるこの手のランダム大歓迎型ゲームにだけ限った話ではない。要は演出の問題になってくる。ストーリーがきっかり決まってるゲームでもなんだかゲーム中の世界が生きて息をしているような気にさせられるときがまれにある。この『記憶のラビリンス』の最初の回でも書いたことだが『イースII』のリリアだ。

ほかの人達がある目的のために血眼になっているところに、なーんにも考えずに動きまわるその姿。これ以上ないくらい現実味のある女の子である。だが、これも前に書いたが、設定に凝りまくって山のように性格付けしても生き生きしているとは限らない。リリアは多分、制作者たちの思いは深かったと思うが、慎重に性格を検討したうえで誕生したとはとても思えない。なぜだか知らないが、あんな性格になっちゃった、というほうが現実に近いのではなかろうか。それでもいいのだ。

例えば『エメラルド・ドラゴン』でタムリンは覚えたての魔法ばかり使って、仲間が傷ついていてもヒーリングの魔法を使わずにひたすらいかずちを落としまくっている。これなど、ちょっとしたパラメータの具合で決まっている事である。逆に使える魔法が限られているファルナは自分でも敵の矢面にたって獅子奮迅の活躍をしているくせに、味方がやられそうになるとすかさずヒーリングの魔法を使ってくれる。なんて、気のつく女の子なんだろう。ハスラムみたいな浮気ものに恋しちゃってかわいそう。でも、彼女だったらうまくハスラムを立てながらしっかり円満家族を支えちゃうんだろうな、などと考えてしまうのは私だけではあるまい。作るほうは魔法の使い方で性格を描き出そうなどと考えているはずがない。それなのに性格が感じられて、キャラクタに感情移入してしまうのである。

懸命に性格付けしようと思っても無惨な結果を招くことがあるかと思えば、何の気なしにやったことがすごくいい結果を呼ぶこともあるのだ。ゲームをやる楽しみはいろいろあるが、ストーリー性の強いゲームの場合はキャラに対する思い入れがあるのとないのとでは楽しみの質も大きく違ってくるはずだ。

『ティル・ナ・ノーグ』の面白さは、予期しない、その上ストーリーにもそれほど影響しないキャラがふんだんに含まれていて、それがプレイするたびに少しずつ変わってくれるところがいいんだ、って気がしてくる。

ま、こんなこた考えなくてもわかってんだけどね。それでも、そんな多愛もないこといってゲームって面白いね、っていうのがこのコーナーなんだからねー。しょうがないやね。とかなんとかいってるうちにファルコムの新作のニュースが入ってきた。『ロード・モナーク』で、RPGじゃないけど、『シムシティ』みたいにパソコンの中に人が住んでいるようなゲームだ。うーむ、ゲームの中の現実っていったい何だろう。この問題はこれからも考えていかなくっちゃなのである。

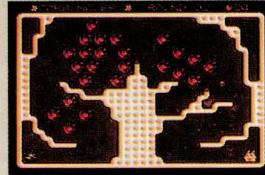
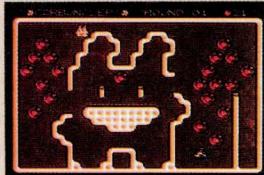
久しぶりに連載再開の『記憶のラビリンス』ではある。このページをどうしていくか、現在考え中なので、何かあったらお手紙なんぞちょうだいな。

ディスクマガジン・ファン

DM fan

（Mファンの表紙は、いつもそのときの人気ゲームを題材にしている。今月はなんとDSからカーバンクルを起用。しかも50号の記念の表紙。Mファン、DS、MSXの発展を願ってがんばるぞ！）

2DD DS #24

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 1,940円・4月9日発売予定（毎月8日発売）
●コンパイル

DSというよりも、すでにコンパイルのアイドルになりつつあるカーバンクル。『魔導物語』のサブキャラとして登場したのだが、あの愛くるしさから人気が急上昇。ついにゲームの主人公になってしまった。といってもDSのなかでのことだけど、このままいくと大判焼の型や縁日で売られるお面として登場しそうである。

というわけで、今月の目玉のその1は、『かーばんくるぴ』。アクションパズルの『にゃんぴ』の主人公がカーバンクルになったもの。ルールやシステムはそのままだけど、もちろん新面データで構成されている。かわいくて、なかなかよろしい。で、その2だが、例の『ドラゴン・ナイトII』の遊べるバージョンである。例の、というのは1度入る予定だったが、容量をあまりにも多くとるので、ほかのものが入らなくなり、1度見送ったことがあるのだ。なのに今回なぜ入ったのかというと、必死に圧縮をくり返していたからなのだ。そんなわけで、今月の充実度はかなり高い。

このほかには以下に紹介している以外に『にゃんぴ』の新面データ、アートギャラリーや、ハミングバードソフトニュースなど、いつもの面々。

さらに、最後になったが、『ゴルビーのパイプライン大作戦』の遊べるデモが入る。これだけつめこんで、今月も1940円の2枚組とはお得だ。今後もMファン同様50号までがんばろう。

↑入学進学シーズンなんですね

かーばんくるぴ Ⓟ

コンパイル

茶色のウサギの顔をしたカーバンクルを操作して赤いダイヤモンドをすべて取って、女の子のところに行く、というアクションパズル。カーバンクルは重力にしたがって下に降りるだけ。軽いジャンプの使い方がミソ。

ドラゴン・ナイトII Ⓟ

エルフ

美少女のかわいさでは定評のあるエルフから、人気のゲームが遊べるバージョンで登場。魔女に呪いをかけられて塔に閉じこめられた女の子を、救出しなくてはならない。3Dダンジョンを進むRPG。はたして!?

ルーンマスター音楽館 Ⓟ

コンパイル

『ルーンマスター』に入っていたBGM集。①LET'S BEGIN②MAIN THEME③THE ENEMY！④RUNE VILLAGE 1⑤YOU ARE DEAD！⑥NO USE⑦ENDING 1⑧LET'S DANCE ほか全13曲。

レトロソフト タケル伝説 Ⓟ

タケルソフト

忍者の手裏剣や、石の雨をよけながら敵を倒して進むオーソドックスなアクションゲーム。ブラザー工業のタケルソフトオリジナル。こんなのんびりしたゲームでも人気ナンバーワンだったのだ。なつかしいな。

※㋢マーク……デモ
Ⓟマーク……遊べるもの

コンパイル

連載AVGノーザンクォーターズⓅ

連載ＡＶＧといいながら、見た目はどうみてもＲＰＧなのだが、ＡＶＧである。北の端にあるという宝を求めて冒険をつづける主人公。だが、ライバルはいるし、すでに別の場所に宝が移動されていた、なんてことも。

MSX・FAN

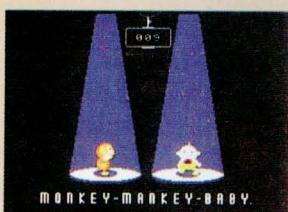
オイルショック '91Ⓟ

水鳥が泳ぐ海面に、油がたくさん流れ出している。キミは飛行機に乗って爆弾を落とし、油の流れ出るパイプを壊してしまおう。早くしないと、油がどんどん出てきて、水鳥が死んでしまう。今月のファンダムから採用。

2DD ピンクソックス5

●2DD×2 ♪ MSX 2/2+ 3,600円・発売中
●ウェンディマガジン

登場する女の子のセンスのよさや、かわいさにくわえ、ゲームのひとひねりがポイントの『ピンクソックス』シリーズ。ついに第5弾が発売になった。

今回のいちばんのヒットは、『MONKEY-MANKEY-BABY』。つまりサルまねゲーム。相手が右手を上げれば右手を上げ、足踏みすればまた足踏みをするというもの。まわりで見ていてもかわいいし、やれば熱くなる。ほんとうはモンキーくんが先生のダンスを見習うという設定だけど、どう見ても「どうだ、こんなことはできないだろ！」と先生がいえば、「いえいえ、そのくらい軽いもんです」のいたちごっこを見ているようだ。とにかくいい。

↑外の空気が暖かくなってみんな元気！

さて、そのほかには、以下に紹介する以外に、連載ＡＶＧの『誰か……』、が入る。登場する美少女も、回を重ねるごとに、だんだん深みにはまってぬけられないようす。女の体になってしまった主人公の行く末はどうなるのだろうか。

ほかにも、ゆうとメグの2人の隠された日常を日記ふうにつづった、連載小説『ハーフタイムラバー』。

さらに、忘れてはならないのは『どしどしふんどし』。一部ではえぐいというウワサもあるが、どこかおもしろくて怖いもの見たさ的な魅力がある。

というわけで、お楽しみに！

POKER-DA PON！ PARTⅢⓅ

コンピュータを相手にするポーカー。２ペアが出て女の子を隠しているオビが２本取れる。このとき勇気を出して倍づけすれば、なんとか４本、８本と取っていける。だが、地味にやっていると、オビが１本ずつもとにもどってしまう。小心者にはむかないかも。

IPPATSU KUNⅢ MONKEY-MANKEY-BABYⓅ

右にいるのが先生。先生はダンスが商売だ。そこへサルの生徒がやってきた。「どうだ、こんな踊りはできないだろう」とくるりとまわる。「なんのなんの」とサルがまねしてくるりとまわる。こうして延々サルまねしていくゲーム。瞬間の判断力がカギなのだ。

恋の平均台Ⓟ

さやかちゃんはふだん何をしているのだろう。部屋にいるときは音楽でも聞いているのかな。という興味がふつふつと、わいてくる。だから、特別に今回はお誘いしよう、ということになった。さて、どんなＡＶＧになることやら。

いーしょーくー はまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介／

今月のお題

元気がなにより!

移植希望ゲーム 20 BEST

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	82
2	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	81
3	20	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	P	77
4	5	シムシティ	イマジニア	P	49
5	10	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	48
6	7	ファイナルファイト	カプコン	A	43
6	5	ポピュラス	イマジニア	P	43
8	4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	38
9	8	天地を喰らう	カプコン	A	35
10	14	信長の野望・武将風雲録	光栄	P	29
11	2	ソーサリアン	日本ファルコム	P	27
12	13	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	G	26
13	11	グラディウスⅢ	コナミ	A	25
14	15	パロディウスだ／	コナミ	A	22
15	—	A.Ⅲ. A列車で行こう	アートディンク	P	20
16	18	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	P	17
17	—	天下統一	システムソフト	P	14
18	18	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	G	13
18	16	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	G	13
20	—	プリンス・オブ・ペルシャ	ブロダーバンドジャパン	P	10

■3月号アンケートハガキ1000通より集計
※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

こんにちは。みなさーん、いかがお過ごしでしょうか? 元気にMSXしちょるかいな? MSXってすごーくすてきなマシンだな、なんて改めて思っております。だって、安くてみんなが持てるっていうのはこれはすばらしいことだと思うのだ。いくらマッキントッシュがよくても今のままじゃ、やっぱり高くて誰にでも買えるというわけじゃないもんね。そういう意味ではMSXの存在価値というのはすっごくあるわけで、これが企業の目先の利益とかそういうものばっかりで方向が変わってきてしまうかもしれない、というのは悲しいことである。

今月のチャートを見てみよう。あっ、と驚くのが『大戦略Ⅲ'90』が20位から大躍進の3位である。これはすごい。あいかわらず『シムシティ』はすごいし、『A.Ⅲ.』こと『A列車で行こうⅢ』が番外から15位へ。『信長の野望・武将風雲録』は移植されるでしょ／っていってるにも関わらず10位に上がってるし、何がいいたいのかこのページをいつも読んでる人はわかると思うけど、シミュレーションの強さである。『大戦略Ⅲ'90』なんて16万本売れたっていうかんね。これはすごいよ。聞くところによると『シムシティ』のマクシス社と『A.Ⅲ.』のアートディンクが業務提携したって。うーん、派手でいいなー。バショウ・ハウスもサーテックとかと提携なんて話ないかね。とにかくこの両社、日の出の勢いだね。

元気いっぱいのシミュレーション

ファルコムでは『ソーサリアン』が移植が決まったので、11位に落ちた。これはこれでしょうがない。2位に『ダイナソア』が来てる。うーむ、来月には『ロード・モナーク』が来るんだろうな。最近PCなんかの新作見ると、これはMSXでできるかな、なんてことばっかり考えてしまう。職業病だろうか。

MSXでできるといえば、マッキントッシュのPDSですごい面白いのがある。これなんか絶対MSXでできると思う。移植したいなー、なんて考えてる。どのゲームか、なんて秘密だけどね。ま、実現したらよろしく。

RPGではやはり『ブライ下巻』。前回の10位から5位に躍進である。これももし出なかったら顰蹙(ひんしゅく)だが、このままいくと本当に出ないことになりそうだ。みんなも葉書やなんかでプレッシャーかけてあげよう。くれぐれも電話はやめておこうね。1人1人の電話は短くても数が多くなると大変だからね。

20位の『プリンス・オブ・ペルシャ』は編集部の98でみんな遊んでいた。ファンダム班が必死になってやっていた。むずかしい、とか大変／ とかいいながら遊んでいるのを見るのは楽しいのだが、1人、3時間で全部クリアしてしまった男がいる。こんなんで本当に楽しんでいるのだろうか、と疑わざるをえない。ま、いいけど。

これってもともとアップルのゲームで、昔はあんなにグラフィックきれいじゃなかった。だから、国産機種に移植されて生まれ変わったソフトといっていいだろう。昔のゲームを知っている人にとっては、このゲームの大ヒットは寝耳に水の出来事だったに違いない。

でもって一番つおいのがガイナックスの『サイレントメビウス』だ。でも、ファルコムの『ダ

イナソア』と１票違いという微妙さ。ま、そんなことはどうでもいいのだが、肝心の移植の可能性なのだが、これがまだいい意見というかいい返事というか、が存在しない。要するに、動こうにも何もできない状態である。

行動／ を訴えたこのページだが、いつでも簡単にすいすいとことが運ぶ、というわけではない。ま、ガイナックスに直談判してもいいんだけど、なんか材料がないとね。これってむずかしいかな、なんて思ってます。ウーム、イケナイ／ 考え方が後向きになっている。いけんいけん。常に攻めの発想でいかなきゃね。

だって、移植が技術的に難しい、なんていわれていた『ソーサリアン』なんて3月末現在でもうシナリオ１がプレイできたりしちゃうんだもんね。これは3月から今月にかけて開催されたMSXのイベント「MSXフェスティバル」に行った人は見てるでしょ。そう、実はこのシナリオ１だけプレイできる『ソーサリアン』を持ってイベントに向かったのだ。来た人はラッキー／ というわけである。うん、そうなんだ。やればできる、というのは本当なんだ。ガイナックスに殴りこみをかける心の準備ができてきたぞ。とにかく沈んだ心からは何も生み出されないんだ。当たり前のことだけど忘れがちなんだよね。

『サイ・メビ』問題を語ろう

さて、読者のお便りコーナーだよん。『サイレントメビウス』関係から。「すごいですね、やってみるもんですね。人間やってできないことはない、のいい例だと思います。さて、『サイレントメビウス』ですが、メーカーさんはどうか知りませんが、ぼくはディスクの枚数など気にしません。『×××』みたいでは困りますが、MSXのオリジナルでもかまいませんからどうか出してみてください」。

『×××』って何だろう？

「『サイレントメビウス』について。本当に容量の問題だけでしょうね、これは。グラフィックの圧縮はすでにされているはずですし、もはや容量は減らないでしょう。スクリーン5のグラフィックにすることも考えられますが、質の低下は明らかなので非現実的です。プログラムをROMに持たせてグラフィックをディスクに持たせるなんてことをしても１～2枚しか変わらないだろうし。だから、オプションでもいいから、ターボRが2HDのディスクの読み書きができればよかったのに」。うーむ、確かに。最近は2HDといってもそんなに高くないんだからね。いっそのことそうすればよかったんだよね。2HDだったら2DDでも読めるはずだし。アスキーにいっときましょ、これは。

とにかく、今月号ではちょっとこのゲームの移植の可能性について否定的になっているというか、若干悲観的なのだ。でも、これは生みの苦しみというか、いざ出陣を前にしてのもがきのようなもので、これがないとばおばおは動き始められないのである。来月号にはなんとか、結果の良し悪しは別にしてなんらかの事実をお知らせしたい。

最後に「『いーしょーくーはまだかいな!?』にひとこと。実は私は98ユーザーなのですが、最近買ったばっかりなので、4年近く使っていたMSXが忘れられないので、時々使っています。そんなMSXに移植記事。大変よいことだと思います。もう少し早くこんな記事があれば…。がんばってください」。

うーむ「…」のところに哀愁を感じるよな。そう、MSXって本当にいい機械なんだ。ぼくらの友達になってくれるようなね。だから、これからもMSXの味方でありつづけるぞ／ と決意を胸に秘めつつ来月からの疾風怒涛編へと進むのだ／

これが移植希望の上位10作品である！

サイレントメビウス

ガイナックスお得意のキレイなグラフィック。なんとしても遊びたい／

ファイナルファイト

格闘技ファンとしては、こういうゲームもやりたいものである

ダイナソア

「サイメビ」に１票差。88にできてＭＳＸにできないことはない／

ポピュラス

もうおなじみのゲーム。依然として、その人気は高いのだ

大戦略Ⅲ '90

17ランクもアップ。シミュレーション好きにはたまらないゲームだ

ドラゴンクエストⅢ

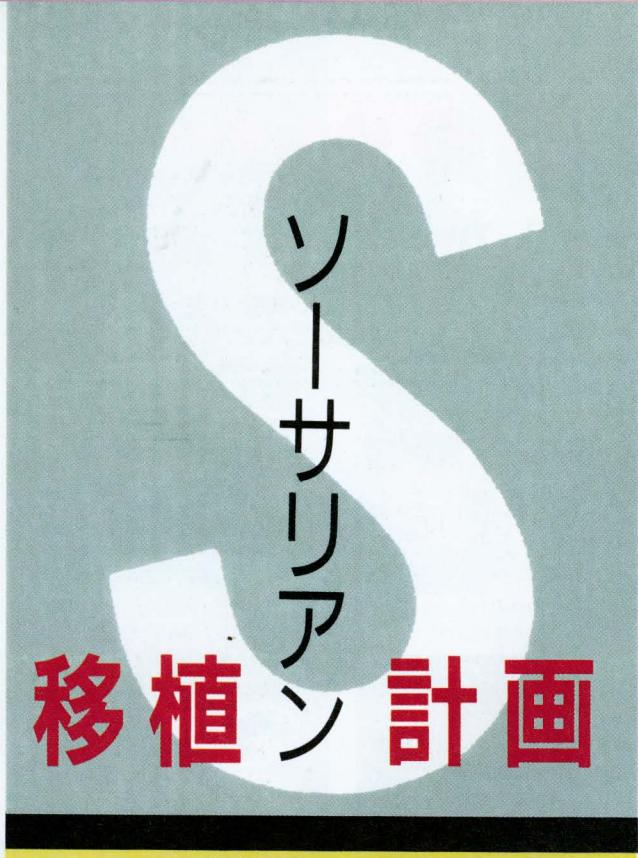
ファミコンで遊んだほうが早いような気もするが、『Ⅱ』まで出たんだからねぇ

シムシティ

やっぱり、おもしろいゲームは移植してもらいたい。なんとかしたいもんだ

天地を喰らう

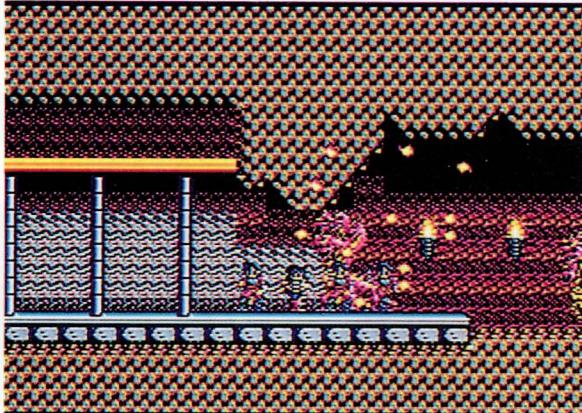
ＲＰＧ要素をふくんだアクションゲーム。ちなみにこれはアーケード版のものだ

ブライ下巻

何度もいうようだけど、上巻だけ出して下巻が出ないんじゃ話にならない

信長の野望・武将風雲録

これは移植されるんだってば／ 今月号の記事にもなってるでしょ

疾風怒涛の移植計画 名古屋から全国へ！

着々と進んでいる移植計画なのだ！

えー、全国にやればできる旋風を巻き起こしつつ進んでいる「『ソーサリアン』移植計画」である。本当に、ことはゲームだけに限らず、生活や人生にまで反映してきたりして、そんな読者のお便りなどを読むのは楽しいものである。

星ふるタイトル画面はキレイ

現実に移植を進めているのは先月号でも書いたけど「ティール・ハイト」という会社で、先月もご登場願った伊藤みどりさんによる最新情報によると、スクロールルーチンが完成しつつあって、グラフィックがまだそれに追い付いていない、という状況らしい。プロジェクトの前に心配していたのがビジュアル面よりもスピードなんかもふくめたプログラム面だったことを考えると毎回いっているようだが大船にのった気分でことの進行を見守りたい、と考える次第である。

今月の情報はこれだけ。ははは、プログラムの開発時の進行なんて地味なもんですよ。で、これだけじゃページが持たないとか思っていたら、急にシナリオ1がプレイできるサンプルが来た。スクロールは速いし、プレイ感は上々。感激である！

しめ切りをはるかに過ぎてから送られてきたサンプル。予想をはるかに上まわるクオリティと、製作スピードに脱帽！

下の水は酸の海だっ！

今だから語る『ソーサリアン』の思い出

実はこのゲームの88版が登場したときに一番最初にスクープしたのが何を隠そうこのぱおぱおだったんですよね。今思い出しちゃった。Mファンじゃない某誌にいたころだったんだけど、よそより1か月早かったんです。ま、そんなこともあった、と。そのときのびっくりしたのびっくりしないのったらなかった。5人のパーティーが連れだって、蛇のようにマップ上を駆け抜けて、デカキャラなんかもすごーくでかくて。シナリオががんがん出てくるとか、職業が山のようにあるとかそんなすごい話ばっかりで木屋さんの話を聞きながら「すごい！」を連発していた自分を思い出した。

そう、シナリオについてはまた後日じっくり話そうと思っているが、なんと『ソーサリアン』には64本ものシナリオがある。

日本ファルコムから発売されているのがオリジナルの15本のほかに、追加シナリオ各5本ずつで3種類。これで15本。それから今回お世話になっているブラザー工業から7巻にわたって全19本。ここまでがパソコン用で、残りがメガドライブ用の『ソーサリアン』のシナリオで10本。これはすごいですよねー。これだけのストーリーが売れてしまう、というより、作れてしまう、『ソーサリアン』システムのすごさにいまさらながら舌を巻く。

前にも書いたけど、この膨大な数のシナリオのなかからどれだけがMSXに移植されるかは現在未定である。オリジナルの15本は確定だけど、残りの49本は分からないのである。これはしかしMSXユーザーが腕まくりしてがんがん本体を買えば、シナリオも出せるというもので、これはひとえに読者のみんなにかかっているといってもいい。なんて、おどかすわけじゃないけど、『ソーサリアン』移植させたはいいけど、今度は売行きの心配をするぱおぱおであった。

デビルの彫像に石をはめこめ！

発売中のNewソフトを再チェック

今月のオンセールは寂しいことにたったの4本。まあ、こんなときもあるってもんだ。『DS』以外はみんな美少女ソフトだけど、どれも力作ぞろいなのであ〜る。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2 / 2 +。●はMSX、MSX 2 / 2 +。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

2月16日から3月15日までに発売されたソフト

2月22日 〔ドラゴンシティ〕X指定(D)/フェアリーテール/6,800円
3月2日 ドラゴンアイズ(D)/GAMEテクノポリス/6,800円
5日 星の砂物語(D)/ディー・オー/6,800円♪
8日 ディスクステーション#23(D)/コンパイル/1,940円♪

↑フェアリーテールお得意の超過激美少女ソフト『〔ドラゴンシティ〕X指定』

↑今月号の桃色図鑑でも登場したGAMEテクノポリスの『ドラゴンアイズ』だ

↑お色気サスペンスAVG『星の砂物語』はディー・オーの作品。NEWSで紹介

↑年中無休の営業マン田中氏のいるコンパイルは『DS』の最新号だ

J&P渋谷店 売り上げベスト10

今月はじつに復活組が多い。『銀河英雄伝説II』『大航海時代』『ランペルール』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の4本が再浮上。とくにロングセラーになっている『ドラスレ』は、5か月ぶりの復活でその強さを見せつけた。あと注目したいのは『ランスII』と『ドラゴンアイズ』。ソフト発売直後の集計にもかかわらず9位と10位は立派。『DS』は今月も1位をキープ。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	—	ディスクステーション#23	コンパイル
↗	2	4	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン
↘	3	2	ドラゴン・ナイトII	エルフ
↗	4	—	銀河英雄伝説II	ボーステック
↗	5	6	エメラルド・ドラゴン	グローディア
↗	6	—	大航海時代	光栄
↗	7	—	ランペルール	光栄
↗	8	—	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	日本ファルコム
↗	9	—	ランスII	アリスソフト
↗	10	—	ドラゴンアイズ	GAMEテクノポリス

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします。(3月15日調べ)

↑ベスト10内に光栄のソフトが2本。光栄は強い。新作の『武将風雲録』にも期待できるな

ユーザーの主張

今月のテーマ『Mファンに望むこと』

ここのところMファンは、4周年に50号とオメデタ続きである。みんなのハガキを読んでいると、創刊号からず〜っと愛読してくれてる人から最近読み始めた人までいろいろ。毎月アンケートハガキに感想やら要望やらをじつに細かく書いてくる人もいて、編集部としてもうれしいかぎりなのだ。まあ、そんなこんなで、少しでも今後の誌面づくりにいかせればと思い、「Mファンに望むこと」をテーマに選んでみた。下に載せたのがハガキによるベスト10である。だいたい予想どおりというか、なんというか、ま、こんなとこかね。

ではここで、ベスト10より①「本の値段を安くする」と、②「本が破れやすいので中とじ(ホッチキスで真ん中をとめてある方式の本のこと)はやめてほしい」の2つの意見に対する、編集長の言葉をかんたんに載せておこう。

まず①については「紙代・印刷代の値上げのためやむをえないこと。とくに印刷所の人手不足は深刻で、人件費の問題もある」のだそうだ。で、②のほうは「中とじの場合は製本に時間がかからないため、ギリギリまで締め切りを延ばすことができる。少しでも新しい情報を読者に伝えるため中とじにしている」とのこと。編集部には編集部なりの事情があるし、毎月最新情報を知ることのできるみんなは幸せ者ってわけだ(われながらウマくまとまった!)。

あと、ベスト10には入らなかったけど、こんな意見もあった。

「Mマガに載ってる4コママンガ『のんきな父さん』をMファンでも連載してください」と。う〜ん、Mファンの人間がこういうのもなんだけど、『のんきな父さん』はおもしろい。あのバカバカしさがイイよね。でも、十字軍の「NUKEKO&ANAKO」は、それ以上におもしろいと思うけどなぁ。

まあ、たくさんのハガキがとどき、ここで紹介できなかったものがいっぱいあったわけだけど、これからも読者のため、MSXのためにガンバっていきたいと思う。50号の次は100号だ!!

というわけで、今月はこのへんでオシマイ。次回のテーマだけど「失敗談あれこれ」にしようと思う。パソコンを買ったらすぐに新機種が出たとか、変なソフトにダマされて悔しい思いをしたとか、おもしろい(失礼!!)失敗談を送ってチョ。

あて先は、このページの下のほうに書いてある。ハガキでも封書でもなんでもけっこう、ドンドンたのむよ。締め切りは4月末日(必着)で、発表は7月号のこのコーナーだ。ではでは、来月までバーハハーイ!!

●Mファンに望むことベスト10(読者のハガキより)

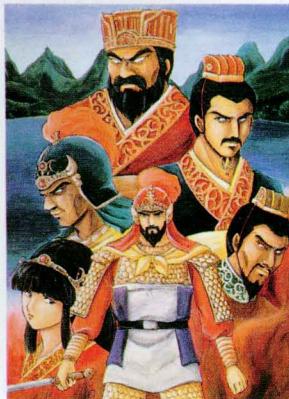
順位	内容
1位	本の値段を安くする
2位	本が破れやすいので中とじはやめてほしい
3位	「いーしょーくーはまだかいな!?」をずっと続ける
4位	プレゼントの数を増やす
5位	ページ数を増やす
6位	ゲームの評価をきびしくする
7位	もっといろんな情報が知りたい
8位	ファンダムのページを増やす
9位	福袋をつけてエッチな記事を充実させる
10位	表紙を変えてほしい

↑3位の「いーしょーくー」はMファンの人気コーナーなので、きっとず〜と続くでしょう。しかし、値段を安くしろといっておいてページ数を増やせはないでしょ!

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ! 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「5月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

カミング スーン

新作ソフトを先取り

3月21日、東京ドームにプロレスを観にいってきた。広い会場に6万の大観衆。こんなところでMSXのイベントができたらいいな〜、なんて思いながら原稿を書いている。春のイベントも終わり、ホッと一息。今月の新作は、おなじみコンパイルと光線銃ソフトのアスキーだぞ！

ルーンマスター 三国英傑伝

■コンパイル
■☎082-263-6165
■5月24日発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	ロールプレイング
価格	未定

↑これはパッケージのイラストだ

←これがゲームの基本画面。真ん中のいちばん大きいところにはフィールドの絵が表示されている

いつも陽気な営業の田中氏が現在イチ押しなのがこのゲーム。

タイトルからもわかるように、DSスペシャルとDSデラックスに収録された『ルーンマスター』の3作目にあたるものだ。今回も前作までと基本システムは同じ。画面に表示されるサイコロを振り、出た目の数だけコマを進めていく「すごろく風」味つけのゲームになっている。

フィールドはRPGのようなマップになっていて、途中には1回休みや戦闘といった、すごろく＋RPG的なイベントがいっぱい。最大4人まで参加（1人のときは対コンピュータ）できるので、友達を呼んでワイワイガヤガヤ遊ぶのにうってつけのゲームといえるんじゃないかな。

前作までとの大きな違いは三国志を題材にしているという点だ。シナリオは、三国志から「黄巾の乱」「蜀建国」「三国の時代」の3つが用意されている。もちろん、各シナリオにはそれぞれ異なった目的があるし、ボードゲーム的おもしろさもあるので1度遊んだだけであきちゃうようなゲームとはちょいとばかしちがうのだ。

そのほか、プレイヤー自身が人徳・知力・武力・名声の4つのパラメータを持っているのが特徴で、そのパラメータによってゲーム中に出会う在野武将を仲間にできるかどうかが決まってくる。よい武将を配下につけられるかどうかが勝負のわかれめというわけだ。

マルチエンディング（何とおりあるかはやってみてのお楽しみ）というのもうれしいぞ。

↑タイトル画面だ。バックで燃えあがる炎（!?）が、はやる心を象徴しているようだ

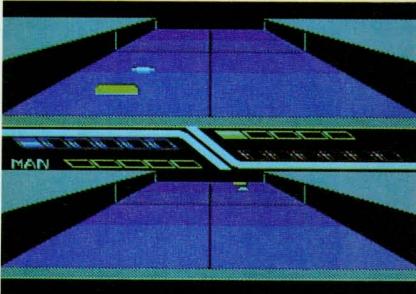
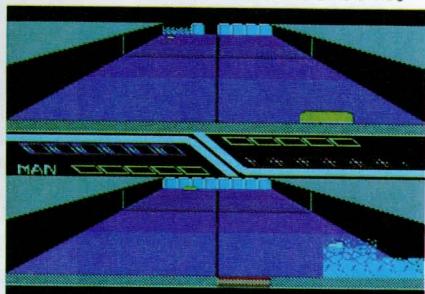
↑なぜか左上にはカーバンクルがいるぞ。表情が変わるところにも注目したい

エアホッケー〔仮称〕

■アスキー
■☎03-3486-8080
■発売日未定

媒　体	2DD
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	64K
ジャンル	シューティング
価　格	未定
プラスXターミネーターレーザーが必要	

難産だった『ダンジョンハンター』が発売されてから3か月。ついにというか、ようやくというか、光線銃対応ソフトが登場することになった。なんのゲームかというと、ひなびた温泉旅館の片隅にあるカコーン、カコーンってやつ。そう、あのエアホッケーのパソコン版なのだ。

ルールは、相手が打ってきたパック(白い円形をした玉)を打ち返し、相手のゴールに入れて得点を競うという、いたってかんたんなもの。ただ、このパソコン版では打ち返すためのパドル(ラケットのようなもの)が光線銃になっているのである。ようするにディスプレイに向かって銃をかまえ、パックめがけてバシュン、バシュンと撃つわけだ。実際に遊んでみたが、これがけっこう難しい。パックはかなりのスピードがでるので撃ち返すのがひと苦労。だけど、なれてくるとなかなかおもしろい。

ゲームのモードは下に載せた3種類。光線銃専用ソフトなので、カーソルキーやジョイパッドでは遊べない。「プラスXターミネーターレーザー」が必要なのだ。逆に、銃が2つあれば友達同士で対戦できるようにもなっている。

とはいっても、いまのところ発売日は未定の状態なので、みんなが遊べるようになるのは、もうちょっと先になりそうだ。

↑プラスXターミネーターレーザー。この光線銃がないと遊べないので注意

↑上半分が相手(1人プレイならコンピュータ側)、下半分が自分のコート。ちなみにこれはいちばん難しいモードだ

↑本物のエアホッケーと同じなのがこのモード。真ん中の部分がゴールになっている。初心者はこれで練習するといい

↑ゴール前にブロックがならんでいてパックをはね返してくれる。1回当たるとブロックは壊れ、そこがゴールに変わる

追跡 開発中ゲーム情報

ジャンジャカジャ〜ンの開発中ゲーム情報。まずはみんなの大好きな野球ゲームの情報から。プロ野球のペナント開幕にあわせ、ソフトベンダー武尊(タケル)から『野球道II選手データブック'91』が発売になる(開発は日本クリエイト)。これは新人やトレードで移籍した選手など、今年の新戦力のデータを完全収録したものだ。データディスクのみなので、『野球道II』本体がないと遊べない。発売は4月下旬の予定。

お次は大御所マイクロキャビンの新作『The Tower of Gazzel〜ガゼルの塔〜』だ。ゲームは、ガゼルの塔を舞台にしたダンジョン形式のRPGで、『サーク』シリーズの外伝にあたるもの。ラトクやピクシーといったおなじみのキャラも出演するというからサークのファンにはこたえられないね。発売は今のところ夏の予定(PC−98、88版は5月中旬)。

つづいては、アスキーの光線銃対応ソフト『シューティングコレクション〔仮称〕』の話題だ。これは『エアホッケー』同様、プラスXターミネーターレーザーを使って遊ぶゲームで、ブタのおしりをバシバシ撃って競争させる「ブタちゃんレース」や射撃ものが全部で4本はいる予定だそうだ。発売日や価格についてはまだ未定。

そしておまちかねの美少女ソフトの情報をいくつか。もものきはうすでは、『ピーチアップ』に収録されていた『ナースアカデミー』のパート2を7月26日に発売する予定だ。美人看護婦の桃子ちゃんとの再会がまちどおしいね♡

そして、先月も書いたアリスソフトの『闘神都市』。これについては「ぜひ移植したいです。現在、前向きに検討中です」(アリスソフト・多田氏)という言葉をもらった。楽しみにまっていたい。

ポニーテールソフトの『ポッキー2』はここにきてバグが発覚。発売は6月くらいになりそうだ。そうそう、5月下旬に『ポニーテールソフト美少女アルバム』を出すことになったからみんな買ってね。ポニーテールソフトのかわいい美少女たちにジャストミートするのでヨロシクね、ねっ!!

↑この写真は「野球道II」だが、「〜選手データブック'91」はぜひ手に入れたい

↑期待の「ポッキー2」も早く移植を!
※この画面写真はPC−88版のもの

↑他機種版で人気爆発の「闘神都市」
※この画面写真はPC−98版のもの

ソフトハウスの

小さいスペースながらソフトハウスの近況や新作情報がわかるこのコーナー。今月もドバンと14社の登場だ。目を皿のようにしてよ〜くみてごらん。きっといいことが書いてあるから。

アスキー

海戦シミュレーションゲーム『フリートコマンダーII』はいかがでしたか？　今後はMSX−GUN(光線銃)対応ソフトを順次開発し、みなさんが日本一のスナイパーになることを祈っております。新しいアイデアを盛りこんだゲームに期待してください。（ポコ）

アリスソフト

もうすぐ『DPS SG set2』が発売になります。5月15日予定ですので、もう少しの間待っていてくださいね。今回もインターレースを使ったスッゴ〜イCGを多数用意しています。文章もウヒウヒのやつだよん。ウフウヒウヒ……。（TADA）

ウェンディマガジン

最近は伝言ダイヤルもダイヤルQ²もあきてきたので、朝までテレビと対話しています。春休みが終わって、ちまたに桜が咲き乱れるころ、私はＣＨＯＥＩのヘルをかぶり、ＺＵＺＵＫＩのバイクにまたがってみなさんに会いに行きます。（さやか）

エルフ

この本が出ているころには『レイ・ガン』が発売になっている……はずです。ほんとうにお待たせしました。話は変わりますが、エルフは6月に引っ越しをします。新しいスタッフも募集します。絵やゲーム制作をやりたい人は覚悟してください。（ピ）

GAMEテクノポリス

今月号の桃色図鑑は『ドラゴンアイズ』がテーマでしたが、あなたにピッタリの女の子は見つかったかしら？　ちなみに、わたしはジェリスと同じさそり座。ただよう大人の色気、内に秘められた情熱、ん〜、当たっているかしらん!?（広報・稲村しょう子）

コナミ

昨年の『ソリッドスネーク』以来、コナミのＭＳＸ商品はいま少しお休みしていますが、あの爆発的人気をいただきました『パロディウス』が再販されることになりました。買いそこねてしまったみなさん、このチャンスを逃さずにお店へ飛んで行ってね。（早坂）

コンパイル

祝、ＭＳＸ・ＦＡＮ50号!!　その記念すべき本の表紙にコンパイルのキャラクタが登場。すごいな。『ＤＳ＃24』は、ドラゴン・ナイトIIの遊べる版にレトロゲーム復活で好評発売中だ。『ゴルビーのパイプライン大作戦』は、４月12日発売ですぞ。（まいて田中）

ディー・オー

「いろんなシチュエーションを楽しみたい」「出てくる女の子全員と♡♡♡になってみたい」「過激なほうがイイ」「女の子にワイドに迫られてみたい」などなど、美少女ＡＶＧへの希望をすべて満たした『星の砂物語』。絶賛発売中。よろしくねっ！（Ｋ）

ハード

ハードだっ！　いよいよ某ソフトの移植を開始したぜっ！　ソフトの名はひみつ！　発売予定日もひみつ！　爆烈ひみつ大作戦なのだ！　ふっ、ふっ、ふっ。ＭＳＸユーザーの諸君よ、あまり期待はせずにまっていてくれたまえ！（営業もする芸術家・さっぽろももこ）

ファミリーソフト

おかげさまで『ダンバイン』も好評で、社員一同ウホウホです。このゲームの正しい遊び方は、まずビジュアルシーンでオープニングを見る。その後ゲームを選んで遊ぶ。１シーンクリアしたら、再びビジュアルを見る。そうすれば、ほら……ねっ。（ＳＢＹ）

ブラザー工業

最近、タケルもＭＳＸ用ソフトが少なくなってしまいました。ほんとうに「ごめんなさい」です。でも、今は充電期間中なのです。そう、あの『ソーサリアン』をすばらしい物にして、みなさんにおとどけするために！　だからカンベンしてチョ!!（直）

ナムコ

窓越しの日の光が春の到来を告げる今日この頃、読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか？　ちなみに私は、今から真夏のビーチを想像して、ひたすらダイエットに励んでおります。ゲームもいいけど、たまには体を鍛えてみんなで新島へ行こう！（３号）

マイクロキャビン

今月からこの原稿を書く新美です。サークファンのみなさん、５月中旬に『ガゼルの塔』のＰＣ−98、88版が出ます。ＭＳＸにも移植の予定をしてますが、首を長〜くして待ってると、ろくろ首になっちゃうよ。それじゃ、花粉症に気をつけてね！（新美）

もものきはうす

春だから眠いよ〜！　眠いけど仕事をがんばる私はエライ！　えっと、７月26日に、わがもものきはうすから初めてのパッケージソフトが発売になるよ。タイトルはまだ未定だけど、これまで蓄積してきた技術の結集がポーンだよ！（頭が春の安田桃子）

ひとめてわかる！ ➡➡➡

▼ソフト・ハード・本に関する最新情報▼▼▼

MSX新作発売予定表

この情報は**3月25日**現在のものです！

記号の意味➡無印はMSX2／2＋。●はMSX、MSX2／2＋対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX−MUSICに対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

■ソフトと本

※媒体はRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
4月	8日	レイ・ガン(D)／エルフ／6,800円
	9日	ディスクステーション#24(D)／コンパイル／1,940円♪
	12日	ゴルビーのパイプライン大作戦(D)／コンパイル／6,800円♪
	中旬	ピンクソックス5(D)／ウェンディマガジン／3,600円♪
	中旬	イルミナ！(D)／カクテル・ソフト／6,800円
	中旬	私をゴルフに連れてって(D)／フェアリーテール／7,800円
	中旬	ナイスミディパックMIDIRA(ミィディラ) Aセット(R+D)／ビッツー／47,500円
	中旬	ナイスミディパックMIDIRA Bセット(R+D)／ビッツー／52,000円
	中旬	ナイスミディパックMIDIRA Cセット(R+D)／ビッツー／88,800円
	下旬	野球道II選手データブック'91(D：タケルでのみ販売)／日本クリエイト／2,500円
5月	8日	MSX・FAN6月号(本)／徳間書店／価格未定
	7日	ディスクステーション#25(D)／コンパイル／1,940円♪
	15日	DPS SG set2(D)／アリスソフト／6,800円
	15日	DPS SG data2(D：通信販売のみ)／アリスソフト／4,500円
	24日	ルーンマスター 三国英傑伝(D)／コンパイル／価格未定♪
	下旬	ポニーテールソフト美少女アルバム(本)／徳間書店／1,380円(税込)
	下旬	信長の野望・武将風雲録(R)／光栄／11,800円♪
	下旬	信長の野望・武将風雲録(R：サウンドウェアつき)／光栄／14,200円♪
	下旬	信長の野望・武将風雲録(D)／光栄／9,800円♪
	下旬	信長の野望・武将風雲録(D：サウンドウェアつき)／光栄／12,200円♪
	？	キャル(D)／バーディーソフト／6,800円
6月	7日	ディスクステーション#26(D)／コンパイル／1,940円♪
	8日	MSX・FAN7月号(本)／徳間書店／価格未定
	14日	銀河英雄伝説II DX kit(D)／ボーステック／4,800円♪

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
6月	？	フォクシー2(D)／エルフ／7,800円
	？	ポッキー2(D)／ポニーテールソフト／7,800円
7月以降と発売日未定		火星甲殻団(D)／アスキー／価格未定
		●エアホッケー(仮称)(D)／アスキー／価格未定
		●シューティングコレクション(仮称)(D)／アスキー／価格未定
		斬(ざん) 夜叉円舞曲(D)／ウルフチーム／価格未定♪
		全国縦断クイズ大会(D)／コンパイル／価格未定♪
		麻雀悟空 天竺への道(R)／シャノアール／価格未定♪
		夜の天使たち(D)／ジャスト／8,800円
		天使たちの午後・番外III(D)／ジャスト／8,800円
		倉庫番リベンジ(仮称)(D)／発売元未定／価格未定
		●ワンダーボーイII モンスターランド(R)／日本デクスタ／7,800円
		毎日がえっち(D)／ハート電子産業／7,200円♪
		ビバ・ラスベガス(R)／ハル研究所／価格未定
		ビースト(D)／バーディーソフト／7,800円
		シンセサウルスVer.3.0(D)／ビッツー／価格未定♪
		スコアサウルス(D)／ビッツー／価格未定
		無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)／ファミリーソフト／7,800円
		ソーサリアン(D)／ブラザー工業／価格未定♪
		エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)／ブレイングレイ／価格未定
		ガゼルの塔(D)／マイクロキャビン／価格未定♪
		3Dプール(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		エリート(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		囲碁ゲーム 入門用(仮称)(D)／マイティマイコンシステム／9,800円
		ナースアカデミー2(仮称)(D)／もものきはうす／価格未定♪
		ヴェインドリーム(D)／グローディア／価格未定♪
		★MSXViewCALC(D：要MSXView)／アスキー／14,800円

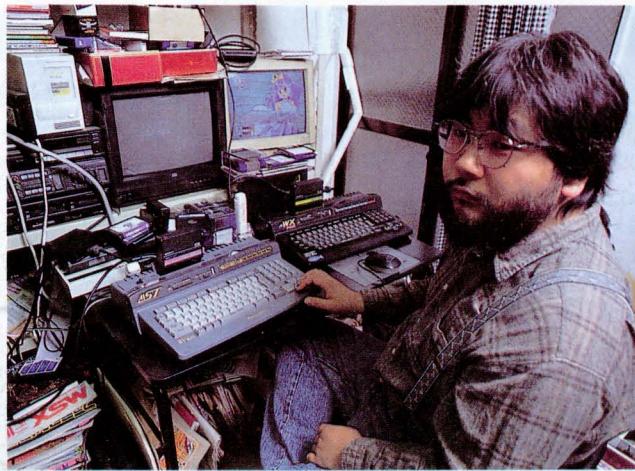
※『ナイスミディパックMIDIRA(ミディラ)』はMIDIサウルスと音源モジュール(キーボードのついてないタイプ)がセットになったもので全部で3種類発売予定。Aセットは CSM-1(カシオ)、BセットはCM-32L(ローランド)、CセットはPHm(カワイ)の音源がそれぞれセットになる。

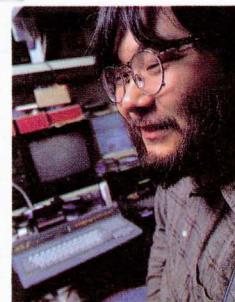
FAN・CLIP・

草ネットの現場から

イラストレーター　しまづ★どんき

しまづ★どんきは、ふだん、ファンダムやAVフォーラムやFM音楽館やパソコン通信はじめの一歩のイラストレーターだったり、ちょっとマイナーなほうのマンガ家だったりするのだが、電話回線上ではA.W.N.という個人ネットを持つネットワーカーとして生きている。A.W.N.の正式名称は「圧倒的週末電脳通信網」。下の写真にあるように週末だけ開局している。開局してから、3年目に入った。

彼がMSXをはじめたのは、Mファンが創刊され、ファンダムのイラストをかきはじめてから。最初に買ったのはFS-4600F。世にワープロパソコンと名高い、FDD、プリンタ、ワープロ内蔵のMSX2である。

モデムを買って、いろんなネットに入って、ボードを読んでいるうちに自分でも書きこみたくなった。最初は、内蔵ワープロで作った文書をネットにむりやりアップロードしようとして果たせず、悩んだこともあったが、そのへんのビギナーズ問題をクリアしていくうちに、ホスト局を開きたくなる。

「ぼくは、なんでもそうなんですよね。はじめるのは人よりおそいんだけど、すぐに自分でやりたくなっちゃう。マンガだって読んでいるうちに自分でかきたくなったんだし」

ネットのオーナーになるには、それほどお金持ちでなくてもいい。電話があって、パソコンがあって、ホスト局運営用ソフト(MSXではアスキーの『網元さん2』がある。5200円)があればいいのだ。

現在のホストコンピュータはターボR。A.W.N.のために買った。これにハードディスクを接続して、外見はともかく、内容はホクホクもののシステムになった。ほかに、セカンドマシンとして、WX、ビデオ遊び用にソニーの高級MSX2のF900もある

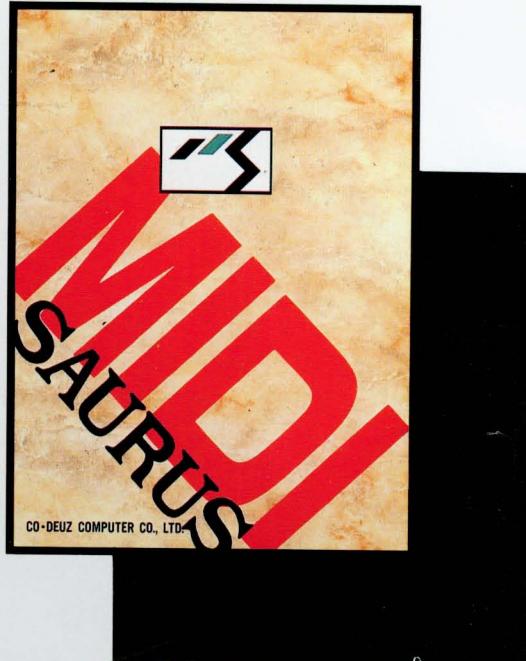
左の写真が、A.W.N.のタイトル画面。電話番号は、オーナーの方針で非公開。下の写真は、A.W.N.のメニュー。いっけんさりげないコーナータイトルの奥には、例の「好き放題、書いてしま」ったメッセージがいっぱいあるのだろうか

顔のアップ。ファンダムのイラストとの共通点は全体に丸い感じがすること

A.W.N.の現在の会員数は本人を含めて90人。このネットは基本的に非公開で、電話番号は口コミで伝えられているだけだそうだが、けっこう会員がいるものだ。「ホストやっていると、ふつうならぜんぜん縁のないはずの理工系の大学生とかと知り合いになったりして。それと、意外に同業者も多いんですよね」

彼は、毎日、口コミで知った7つのネットに顔を出す草ネット専門のネットワーカーでもある。大手の商用ネットには興味がない。草ネットにしても、「知り合いがいないと人見知りしちゃうから」、それほど知らないところには入らない。そのかわり、親しいネットだと「うかつに外には出せないほど、好き放題、書いてしまう」のだそうだ。

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鴇田洋志＋引田伸一＋福成雅英
ASSISTANT EDITORS
川井田茂雄＋川尻淳史＋佐伯憲司＋鈴木伸一＋諸橋康一＋山本晃央＋渡辺庸
STAFF PHOTOGRAPHER
浜野忠夫
CONTRIBUTORS
小林直樹＋高田陽＋高橋俊哉＋高橋恭＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦
ILLUSTRATORS
河津弘臣＋しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏＋南辰真＋ポッキー前嶋
COVER ARTIST
佐藤任紀
COVER PHOTOGRAPHERS
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
(有)あくせす＋(株)ワードポップ
PRINTER
大日本印刷(株)

EDITORIAL★AIR

◆4月号まで「編集天気」だったのを今月から「編集空気」にした。天気は機嫌に通じて、なんとなくわがままな印象だけれど、空気は気分に通じて、ふわっと広がれそうだ◆ところで、[illegible]ン」では、常時7台のMSXが動いて[illegible]のだが、中央付近にPC98も置いてある◆なんのためかは、じつはわたしにもよくわからない。とにかくある◆原稿執筆、データ管理(激ペナ大会などが使う)、通信回線で原稿を受け取るときの端末◆あとは、ゲーム研究が活発だ。わたしも、このあいだすっかり『プリンス・オブ・ペルシャ』というゲームを研究してしまった。主人公のスムーズでリアルな動きと、どよめく謎がいっぱいのアメリカ版スーパーマリオ。これは楽しい◆MSXに移植されるといいなあ。

AD★INDEX

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

ターボRの実力①
ターボR
新開発16ビット高速CPU「R-800」搭載。ゲームもワープロも、グンと速い。

SEED OF DRAGON 開発元 リバーヒルソフト
フレイ 開発元 マイクロキャビン

ターボRの実力②
PCM録音/再生機能内蔵。なんとMSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載、メインRAM 256KB。これは驚異の頭脳だ。

NEW

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST
パナソニック MSX turbo R パソコン
FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5～6倍速で実行。(当社比) ▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート。▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶音声が録再できるPCM録再「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる。▶内蔵ワープロもスピードアップ。対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用)

MSX turbo R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。

●MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS Rは米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株) ワープロ事業部営業部MXF係まで。

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—5

第三種郵便物認可 編集人 山森 尚 編集・発行 …ンターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代) (本体573円)